

CONSOLE DE SÉCURITÉ SANS FIL SUPERVISÉE

Manuel d’Installation et de Programmation



INTRODUCTION



Toutes nos félicitations d'avoir choisi le Système de Sécurité Linear DVS-2400. Grâce aux multiples fonctions avancées de sa console, vous pourrez adapter et personnaliser ce système en fonction de vos besoins spécifiques.

La console du DVS-2400 et ses accessoires ont été conçus et fabriqués par la plus ancienne des sociétés de sécurité sans fil en Amérique du Nord. Vous pouvez donc compter sur leur fonctionnement sans faille durant plusieurs années !

Lorsqu'un système de sécurité est installé, les compagnies d'assurances proposent en général des remises sur les polices des propriétaires et locataires. Les crédits de remise qu'elles pratiquent sont variables, mais augmentent souvent avec le niveau de protection. Informez l'utilisateur qu'il peut consulter son agent d'assurance pour connaître les remises disponibles.

NOTE : Certaines villes et municipalités peuvent exiger un permis pour la pose de dispositif d'alarme. Avant d'installer ce système, veuillez vous renseigner auprès des autorités compétentes.

Dans ce manuel, les symboles accompagnant le texte vous aident à repérer plus vite le type d'informations décrites. Par exemple :

◆ Ce symbole indique une fonction.

☐ Ce symbole signale une opération à effectuer. Quand vous l'avez terminée, vous pouvez cocher la case qu'il représente.

✳ Ce symbole indique des informations communiquées par signaux lumineux ou sonores.

✍ ***Ce symbole indique des notes importantes.***

ADDENDUM
DVS62400/A/EC/NZ

Fonction nouvelle non traitée dans ce manuel

Cette unité est dotée de la fonction de surveillance de rapports automatiques tous les 24 heures. Pour utiliser cette fonction :

1. A l'étape de programmation N° 86 «Routage des appels», entrez «1».
2. A l'étape de programmation N° 91 «Téléphone de surveillance», entrez un numéro valide.

12 heures après la dernière mise sous tension de la console, celle-ci appellera ce numéro de surveillance toutes les 24 heures. Le code de rapport sera «93» si le format programmé est 4x2, et «E602», si ce format est ADEMCO.

Le format de rapport se définit à l'étape de programmation N° 105. Entrez «0» pour le format 4x2 (par défaut) ou «1» pour le format ADEMCO.

Note : Cette fonction n'est utilisable que si le «Code utilisateur d'alerte page» (Etape de programmation N° 98) n'est pas programmé.

TABLES DES MATIÈRES



CONSOLE

La console DVS-2400 est le cœur du système. Elle gère tous les détecteurs sans fil du système et contrôle les sirènes d'alarme. La console surveille en permanence l'état des détecteurs, affichant quelles portes et fenêtres protégées sont ouvertes ou fermées. Lors d'une alarme, elle indique le ou les détecteurs qui l'ont déclenchée. Elle signale tout détecteur dont la pile doit être remplacée. Par des données d'état transmises toutes les heures, les détecteurs tiennent la console informée de leur état de fonctionnement.

Pour utiliser le système, vous pouvez entrer jusqu'à huit codes utilisateur personnalisés. Par sécurité, un code utilisateur doit être entré pour désarmer (désactiver) le système. Celui-ci peut être armé (activé), soit par l'entrée d'un code utilisateur, soit par la fonction unique « Quick Arm ». Avec les cinq codes utilisateur restreints et le code utilisateur spécial « alarme page », vous ne pouvez qu'armer et désarmer le système. Pour modifier la programmation de la console, seul le code utilisateur principal est autorisé, un code « priorité » pouvant être sélectionné pour désarmer d'urgence le système avec envoi d'un rapport prioritaire à la centrale. Le code utilisateur « alarme page » peut composer un numéro de « pager » pour signaler au correspondant que la console est désactivée.

La console garde en mémoire tous les codes utilisateur et paramètres de programmation, même en cas de coupure de courant totale. Une pile de secours optionnelle peut être installée pour alimenter le système en cas de micro-coupures.

Un communicateur téléphonique numérique intégré relie la console à une centrale de gestion d'alarmes. Ce système contrôlé permet à la centrale d'alerter les autorités requises en cas de vol, d'incendie ou autre cas d'urgence. La centrale peut aussi prévenir des proches (famille, amis, voisins) ou autres personnes désignées sur une liste d'appels personnels.

Chaque détecteur peut reporter directement à la centrale via la fonction "Point ID" de l'émetteur numérique. Lorsqu'un détecteur déclenche une alarme ou détecte un problème de surveillance, un code de rapport unique peut être envoyé pour identification immédiate de l'incident.

Les modules de synthèse vocale numérique Modèles VB-2 ou VB-3 en option peuvent être intégrés à la console. Le modèle VB-2 fournit trois fonctions intéressantes : contrôle auditif bidirectionnel à la centrale via l'émetteur, messages vocaux à partir du haut-parleur de la console et contrôle de systèmes d'alarme vocale à distance via téléphones à touches, fixes ou portables. Hormis le contrôle auditif bidirectionnel à la centrale, le modèle économique VB-3 est identique au VB-2.

Même désactivée, la console a des fonctions opérationnelles 24 heures sur 24 qui peuvent être déclenchées par les touches dont elle est équipée, son clavier sans fil, des commandes à distance de portable et des détecteurs de fumée. En appuyant deux secondes sur la touche [**EMERGENCY**] ou [**FIRE**], vous déclenchez immédiatement une sirène et un appel à la centrale. **IMPORTANT : Pour une utilisation de secours personnel seulement.**

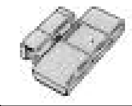
La fonction Environnement est opérationnelle 24 heures sur 24 et peut être activée par le biais d'appareils tels que des détecteurs de niveau d'eau, de variations de température, d'inondation, de gaz toxiques, etc. Elle active l'annonciateur d'alarme sans déclencher la sirène. Cette fonction n'envoie pas de rapports de transmetteur.

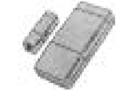
Grâce une sortie Automatisme intégrée, la console peut facilement être reliée à des appareils externes. Cette sortie est entièrement programmable pour être activée dans diverses conditions : lors de l'activation du système, pendant les alarmes et durant les délais d'entrée/sortie par exemple. Elle peut être connectée à des modules de contrôle lumineux, des relais, des buzzers et des indicateurs. Elle peut être contrôlée par la touche (A) de la console et du clavier sans fil ainsi que par les transmetteurs.

La console peut être programmée localement, à l'aide de son propre clavier ou à distance, par téléphone, en utilisant le logiciel Remote Access Modèle RA-2400 de Linear. Le programme de chargement/déchargement RA-2400 est une application fonctionnant sous Windows™ qui communique avec la console via un modem connecté directement à la console ou via une ligne téléphonique.

DÉTÉCTEURS DE PORTES/FENETRES

Les détecteurs DXS-31 & DXS-32 contrôlent les portes et les fenêtres. Ils transmettent deux types de signal radio à la console qui diffèrent selon que la porte ou fenêtre est ouverte ou fermée. Quand la console est armée, un détecteur peut déclencher la sirène d'effraction lorsque sa porte ou fenêtre est ouverte. Les deux détecteurs sont supervisés ; ils envoient des rapports d'état toutes les heures et contrôlent l'état de sa pile.


DXS-32


DXS-31

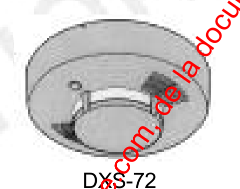
CLAVIER SANS FIL

Le clavier sans fil DXS-10 s'utilise pour commander la console à distance. Il peut être placé là où il convient afin d'éviter à l'utilisateur de se déplacer jusqu'à la console pour contrôler le système. Il peut aussi déclencher la sirène de secours ou d'incendie et actionner la sortie Automatisme. En appuyant sur la touche [*], la console émet des bips correspondant à son état de fonctionnement courant. Le DXS-10 est supervisé ; il envoie des rapports d'état toutes les heures et contrôle l'état de sa pile.


DXS-10

DÉTECTEURS DE FUMÉE

Le DXS-72 est un détecteur de fumée de haute qualité, avec émetteur radio intégré. Dès qu'il détecte de la fumée, son buzzer local se déclenche. 20 secondes après, son émetteur envoie un signal d'alarme à la console qui se répète toutes les 20 secondes tant que de la fumée est détectée. Un signal de rétablissement est envoyé dès qu'il n'y a plus de fumée dans la chambre de détection. Le DXS-72 est supervisé ; il envoie des rapports d'état toutes les heures et contrôle l'état de sa pile.

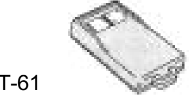

DXS-72

TÉLÉCOMMANDES

Les télécommandes DXT-41 et DXT-61 à un bouton, et DX-42 à deux boutons, peuvent être utilisées pour armer et désarmer la console à distance. Le bouton droit de la DXT-42 commande la sortie Automatisme de la console et l'appui simultané sur les deux boutons de cette télécommande déclenche la sirène de secours. Chaque émetteur peut être programmé pour activer diverses autres fonctions de la console. Ces émetteurs ne sont **pas** supervisés.


DXT-41


DXT-61


DXT-42

DÉTECEURS DE BRIS DE GLACE

Le DXS-91 est un détecteur de bris de glace qui comporte un sélecteur de sons et intègre un émetteur radio. L'unité est "attentive" au son de verre brisé. Lorsqu'elle détecte un bris de glace, elle envoie un signal d'alarme à la console. Le DXS-91 est supervisé ; il envoie des rapports d'état toutes les heures et contrôle l'état de sa pile.

DXS-91

BOUTONS «PANIQUE»

Les émetteurs DXT-21 et DXS-21 à un bouton, et DXT-23 et DXS-23 à deux boutons, peuvent être utilisés comme boutons « panique ». La sirène de secours se déclenche en appuyant à tout moment sur le bouton unique des émetteurs DXT-21 et DXS-21, et sur **les deux boutons à la fois** des émetteurs DXT-23 et DXS-23. Ces émetteurs peuvent être programmés pour activer diverses autres fonctions de la console. Les émetteurs DXT-21 et DXT-23 ne sont **pas** supervisés ; les DXS-21 et DXS-23 **sont** supervisés.


DXT-21
DXS-21

DXT-23
DXS-23

Les émetteurs DXS-62 et DXS-63 peuvent être utilisés comme boutons « panique ». La sirène de secours se déclenche en appuyant à tout moment sur le bouton unique de l'émetteur DXS-62, et sur **les deux boutons à la fois** de l'émetteur DXS-63. Ces émetteurs supervisés envoient des signaux d'état toutes les heures et des signaux de changement de pile lorsque nécessaire.



DXS-62
DXS-63

PIÈGE À BILLETS

Le piège à billets peut être utilisé avec la console dans de petites installations antivol de commerces. L'unité est dissimulée dans un tiroir caisse sous une liasse de billets, avec un seul billet « appât » retenu dans son clip. En cas de hold-up, le caissier retire cet « appât » en même temps que la liasse de la caisse. Au moment où ce billet est retiré, l'émetteur envoie un signal à la console, puis quatre autres signaux durant la minute qui suit ce retrait. Quand le billet « appat » est remis en place, un signal de rétablissement est envoyé. Le DXS-81 est supervisé et peut optionnellement envoyer des rapports d'état toutes les heures ; il contrôle l'état de sa pile.

DXS-81

DÉTECTEUR DE MOUVEMENT INFRAROUGE PASSIF

Le DXS-54 est un détecteur de mouvement infrarouge passif (IRP) avec émetteur radio intégré. L'IRP détecte le mouvement dans sa matrice de détection en mesurant les niveaux d'émissions infrarouges des objets qu'il « voit ». Si ces niveaux changent rapidement, par exemple quand quelqu'un passe dans le champ de la matrice, l'IRP interprète cette variation comme une intrusion et envoie un signal d'alarme à la console. Une alarme se déclenche quand la console est en Mode « Away » (*Loin*). Le DXS-54 est supervisé ; il envoie des rapports d'état toutes les heures et contrôle l'état de sa pile.

DXS-54

EXEMPLE D'INSTALLATION

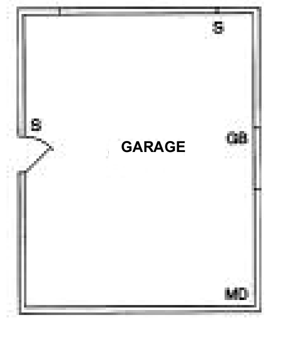
- Cet exemple montre une installation type du système DVS-2400.
- Vous pouvez utiliser un ou tous les accessoires indiqués.
- Un total de 24 détecteurs (claviers compris) peuvent être utilisés avec chaque console.

CONCEPTION DE L'INSTALLATION

- ☐ Créez un plan au sol de l'installation.
- ☐ Etudiez les besoins de sécurité de vos locaux.
- ☐ Déterminez quelles portes et fenêtres sont exposées à l'effraction.
- ☐ Déterminez les endroits où peut se rendre un intrus une fois qu'il a pénétré à l'intérieur de vos locaux.
- ☐ Indiquez les emplacements pour les détecteurs de portes/fenêtres, les détecteurs de mouvement intérieurs, les claviers, les détecteurs de bris de glace et les hauts-parleurs de sirènes externes.
- ☐ Choisissez un emplacement centralisé pour la console de sécurité.

ES
MD
GB
WK
S
S
MS
SÉJOUR
ENTRÉE
S
S
CUISINE
S
CHAMBRE
CON
SALLE À MANGER
MS
MS
SD
S
BAINS
CABINET
CHAMBRE
S

CON - CONSOLE
S - DÉTECTEUR PORTES/FENÊTRE
WK - CLAVIER SANS FIL
MD - DÉTETEUR DE MOUVEMENT
SIRÈNE EXTERNE
DÉTECTEUR DE FUMÉE
DÉTECTEUR DE BRIS DE GLACE
INTERRUPTEUR MAGNÉTIQUE EXTERNE

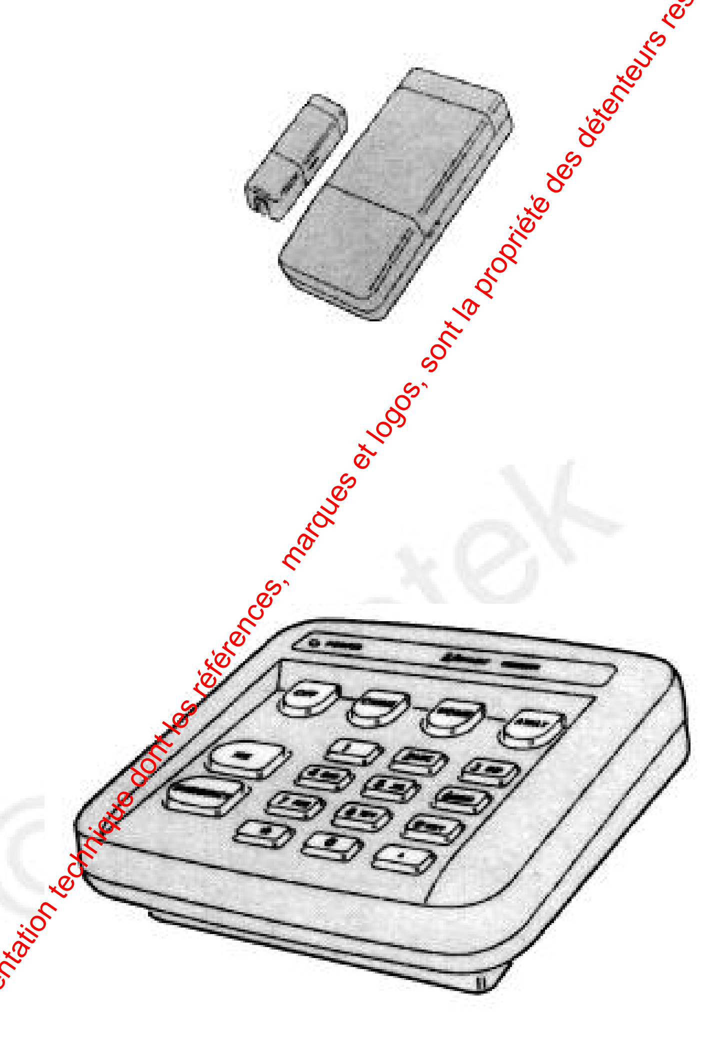


NOTE : EN *NOUVELLE* CONSTRUCTION, LA NORME NFPA 71 REQUIERT L'INSTALLATION D'UN DÉTECTEUR DE FUMÉE À *L'INTÉRIEUR* DE CHAQUE CHAMBRE AINSI QU'À CHAQUE ÉTAGE

Exemple de plan au sol d'un système de sécurité domestique

DÉTECTEUR DE PORTES/FENÊTRES

- Le détecteur se fixe sur une porte ou fenêtre avec un aimant adjacent.
- L'ouverture de la porte ou fenêtre écarte l'aimant, déclenchant le détecteur.
- Les piles lithium internes sont contrôlées par la console.
- Des rapports d'états sont envoyés à la console toutes les heures.
- Durée de vie des piles pouvant atteindre 3 ans (selon la fréquence d'activation).



CLAVIER SANS FIL

- Pour contrôler le système sans avoir à se déplacer jusqu'à la console.
- Le clavier sans fil peut être utilisé à tout moment pour déclencher l'alarme de secours et d'incendie.
- Voyant vert de fonctionnement.
- La pile interne de 9 volts est contrôlée par la console.
- Lorsque la pile faiblit, l'émetteur de bips du clavier se déclenche lors des transmissions.
- Durée de vie de la pile pouvant atteindre 3 ans (selon la fréquence d'activation).
- Des rapports d'états sont envoyés à la console toutes les heures.

- Appuyer sur la touche [**(A)**] pour activer la sortie Automatisme.
- Un appui sur la touche [*]réinitialise le clavier.
- Appuyer sur la touche [*] pendant deux secondes pour déclencher les sonneries de modes à partir de la console.
  - ✓ Mode « Off » : 1 « Gong »
  - ✓ Mode « Chime » (*Carillon*) : 1 « Gong » & 1 « Bip ».
  - ✓ Mode « Home » (*Présent*) : 1 « Gong » & 2 « Bips ».
  - ✓ Mode « Away » (*Loin*) : 1 « Gong » & 3 « Bips ».
  - ✓ Mode « Test » : 1 « Bing » & 2 « Bips ».

A PROPOS DE LA SUPERVISION D'ÉTAT DES DÉTECTEURS

Des rapports d'état sont transmis toutes les heures par tous les détecteurs de Modèle DXS, ce qui n'est pas le cas avec tous les détecteurs de Modèle DXT. Ces deux modèles de détecteurs sont utilisables avec la console.

Lorsqu'un détecteur est programmé dans la console, celle-ci le définit comme supervisé ou non supervisé. Les détecteurs définis comme non supervisés ne sont pas censés envoyer des rapports d'état toutes les heures, alors que les détecteurs définis comme supervisés sont censés le faire. Lorsqu'un rapport d'état n'a par été transmis par un détecteur défini comme supervisé au bout de 8 heures, le voyant **TROUBLE** (*Problème*) se met à clignoter.

Lorsque des détecteurs sont programmés dans la console, **TOUS LES DÉTECTEURS FIXES SONT DÉFINIS COMME SUPERVISÉS ET TOUS LES DÉTECTEURS PORTABLES COMME NON SUPERVISÉS.**

☐ Lorsque des détecteurs de Format DXT fixes ont été programmés dans la console, veillez à ce qu'ils soient bien paramétrés comme non supervisés afin d'éviter des signalements de problème (TROUBLE).

☐ Lorsque des détecteurs de Format DXS portables ont été programmés dans la console, et que l'installation requiert une supervision pour un ou plusieurs détecteurs portables spécifiques, définissez ces détecteurs comme supervisés.

Après avoir programmé les détecteurs, si des modifications de leur état de supervision sont nécessaires, reportez-vous au paragraphe « Modification de la supervision des détecteurs » en page 26, pour la procédure à suivre.

4. CARACTÉRISTIQUES DE LA CONSOLE



1 BOUTONS « 24 HEURES/24 »

★ Un appui de deux secondes sur le bouton [**FIRE**] déclenche la sirène d'incendie et envoie un message « fire » (*feu*) à une centrale de gestion via le communicateur numérique (si le système est géré).

★ Un appui de deux secondes sur le bouton [**emergency**] déclenche la sirène de secours etenvoie un message « emergency » (*secours*) à une centrale de gestion via le communicateur numérique(si le système est géré).

★ Ces deux boutons fonctionnent même si le système est désarmé.

★ ***IMPORTANT : à usage de secours personnel uniquement.***

2 BOUTONS DE MODES

★ Utilisé pour commander la console.

OFF

★ Le mode Off désarme le système.

★ La sélection du mode Off arrête la sirène d'alarme.

✓ En cas d'alerte, des bips répétitifs retentissent et des voyants d'état clignotent.

✍ **Les bips répétitifs signifient prudence. UN INTRUS PEUT TOUJOURS ETRE SUR PLACE.**

CHIME

★ Le mode Chime désarme le système.

★ La sélection du mode Chime arrête la sirène d'alarme.

✓ En cas d'alerte, des bips répétitifs retentissent et des voyants d'état clignotent.

✍ **Les bips répétitifs signifient prudence. UN INTRUS PEUT TOUJOURS ETRE SUR PLACE.**

★ Le mode Chime s'utilise pour le contrôle des portes et fenêtres.

✓ Utilisez ce mode comme « carillon de porte automatique » quand vous êtes présent.

✓ En cas d'ouverture de toute porte ou fenêtre protégée, la console émet le son « ding-dong ».

HOME

★ Le mode Home active les détecteurs de périmètre mais pas les détecteurs d'intérieur.

✓ Utilisez ce mode quand quelqu'un est devant la console.

✓ Les détecteurs intérieurs de mouvement et les détecteurs intérieurs de portes ne sont pas armés.

✓ Le mode sécurisé Home rend instantanés tous les détecteurs de périmètre retardés.

✓ Le mode Sortie sécurisée enclenche un délai de sortie tout en restant en mode Home.

✓ Une nouvelle entrée durant le délai de sortie réinitialise le délai de sortie (une seule fois seulement).

AWAY

★ Le mode Away arme tout le système.

✓ Utilisez ce mode quand vous vous absentez.

✓ Les détecteurs de portes paramétrés comme « retardés » respecteront un délai vous permettant de sortie des locaux et d'y entrer sans déclencher l'alarme.

✓ Une nouvelle entrée durant le délai de sortie réinitialise le délai de sortie (une seule fois seulement).

✓ Les bips de délai d'entrée vous avertissent de désarmer le système avant le déclenchement de la sirène.

TEST

★ Le mode Test s'utilise pour tester les détecteurs du système.

✓ Quand le mode Test est sélectionné, tous les voyants d'état des détecteurs clignotent.

✓ Chaque voyant du détecteur testé s'éteint, une fois le test effectué.

★ Appuyez sur le bouton [**TEST**] pour tester tous les voyants de la console.

3 VOYANTS DE MODES

★ Un voyant spécifique s'allume suivant le mode sélectionné pour la console.

★ Le voyant HOME clignote en modes instantanés Home et Sortie sécurisée.

★ Le voyant AWAY clignote durant le délai de sortie en mode AWAY.

4 VOYANTS D'ETAT DE LA CONSOLE

★ Indique l'état courant de la console.

POWER

★ Allumé quand le courant secteur est utilisé.

★ Estompé quand la pile de secours est utilisée à la place du courant secteur.

★ Clignotant quand la pile de secours est faible, en train de se recharger ou manquante.

★ Eteint lorsque le courant secteur est coupé et qu'aucune pile de secours n'est installée (système désactivé).

BATTERIES

★ Clignotant quand un ou plusieurs détecteurs ont une pile faible.

★ Appuyez sur [*] pendant deux secondes pour afficher l'état des détecteurs. Le voyant d'état de tout détecteur dont la pile est faible s'allume en même temps que le voyant BATTERIES.

★ Après avoir remplacé la pile, passez en mode Test pour un test complet du système (voir mode Test). Cette sélection efface le signalement du problème.

TROUBLE

★ Clignote quand un ou plusieurs détecteurs n'ont pas affiché de rapports d'état au bout de huit heures dans la fenêtre Heure d'état.

★ Appuyez sur [*] pendant deux secondes pour afficher l'état des détecteurs. Le voyant d'état de tout détecteur n'ayant pas envoyé de rapport s'allume en même temps que le voyant TROUBLE.

★ Après avoir dépanné le détecteur, passez en mode Test pour un test complet du système (voir mode Test). Cette sélection efface le signalement du problème.

5 HAUT-PARLEUR DE LA CONSOLE

★ Emet des avertissements sonores uniques pour effraction, incendie et secours.

★ Les sirènes d'alarme s'arrêtent automatiquement après cinq minutes.

★ Emet des tonalités pour confirmer les frappes de touches sur la console.

★ Emet des tonalités de sélection de modes.

★ Emet des tonalités de mémoire d'alarmes.

★ Emet des bips quand la sortie Automatisme est activée.

★ Donne vocalement des informations sur l'état du système quand le module de synthèse vocale numérique VB-2 ou VB-3 est installé.

★ Terminaux disponibles pour une sirène externe.

6 VOYANTS D'ÉTAT

★ Indiquent chacun l'état de chaque détecteurs du système.

★ Des LED indiquent quelles portes et fenêtres sont ouvertes.

★ Des LED clignotent pour afficher les détecteurs à l'origine de l'alarme.

★ Des étiquettes adhésives sont fournies pour identifier les emplacements des détecteurs personnalisés.

7 VIS D'ACCÈS AU BOÎTIER (CACHÉE)

★ Pour accéder à la vis, retirez le cache transparent de l'écran et la carte d'identification des détecteurs.

★ Pour ouvrir le boîtier, retirez la vis. Le boîtier s'ouvre vers la gauche.

8 CLAVIER

★ Touches rétro-éclairées pour meilleure visibilité sous faible éclairage.

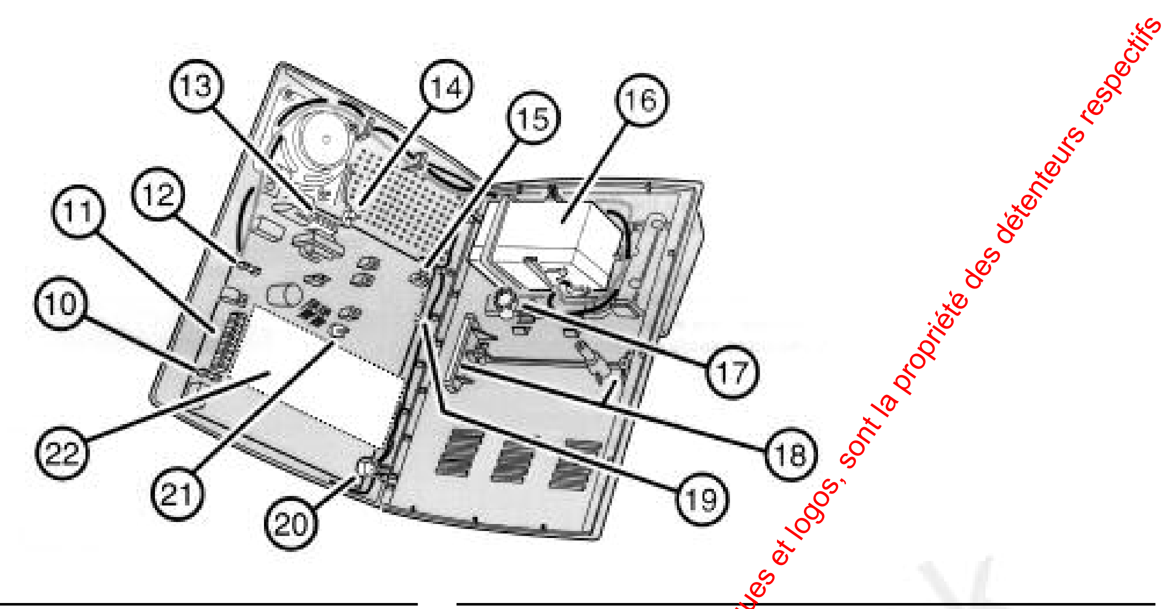
★ Pour entrer le code utilisateur de l'opérateur (chiffres ou lettres).

★ Utilisé pour programmer les options du système.

★ Appuyez sur [**A**] pour activer la sortie Automatisme.

★ En cas d'erreur de frappe, appuyez sur [*] pour réinitialiser le clavier.

★ Maintenez la touche [*] enfoncée pendant une seconde pour afficher la pile du détecteur et l'état de supervision (voir description des voyants BATTERIES et TROUBLE).



10 FUSIBLE AUXILIAIRE

★ Fusible de Type 2AG, 1 ampère.
★ Protège la sortie de relais en cas d'utilisation avec contacts humides (12 V c.c. non commuté).
★ Le fusible grille lorsque la charge excède 1 ampère.
✍ **ATTENTION : Pour garantir une protection contre tout risque d'incendie, utilisez toujours un fusible de même type et ampère.**

11 BLOC DE TERMINAUX PRINCIPAUX

★ Terminaux de connexion au transformateur de courant enfichable.
★ Terminaux de connexion à un haut-parleur externe.
★ Sortie Automatisme pour connexion à un contrôleur d'automatisme.
★ Sortie de relais externe pour contacts « humides » (12 V c.c. commuté) ou « secs » (en général 1 ampère ouvert à 24 volts maximum).

12 FUSIBLE DE PILE

★ Fusible de Type 2AG, 3 ampères pour la pile de secours.
★ Quand la pile optionnelle de secours est installée et chargée, vérifiez ce fusible lorsque le voyant POWER clignote.
✍ **ATTENTION : Pour garantir une protection contre tout risque d'incendie, utilisez toujours un fusible de même type et ampère.**

13 BLOC DE TERMINAUX TÉLÉPHONIQUES

★ Permet des liaisons téléphoniques pour le communicateur numérique.
★ Permet une liaison téléphonique pour une commande vocale à distance (module optionnel de synthèse vocale numérique VB-2 requis)
★ Permet un signal d'appel initial et des interconnexions pour des appareils téléphoniques locaux. Le communicateur déconnectera les téléphones locaux en ligne.

14 CONNECTEUR DE HAUT-PARLEUR INTERNE

★ Connecte le haut-parleur interne à la carte de circuits de la console.
★ Connecteur 2 broches, non polarisés.

15 TERMINAUX D'ANTENNE

★ Terminaux d'antenne et de prise de terre pour la réception des signaux envoyés par les détecteurs du système.
★ Pré-câblé à l'antenne dipôle câblée interne de la console
★ Se connecte alternativement au fouet d'antenne locale Modèle LA-P et au kit d'antenne distant.

16 PILE DE SECOURS OPTIONNELLE

★ Emplacement pour pile de secours 12 volts, 1,2 A/heure (vivement recommandée).
★ La pile de secours est automatiquement rechargée et contrôlée par la console.
★ La pile de secours peut alimenter la console pendant 6 heures max.

17 ORIFICE D'ACCÈS AU CÂBLAGE

★ Permet d'accéder à la gorge de câblage au fond de la console.
★ Facilite l'introduction des câbles (cordon secteur, fil de téléphone et de haut-parleur, etc.).
★ Boucle de serrage/desserrage du faisceau prévue près de l'orifice.

18 OUVERTURES POUR FIXATION MURALE

★ Prévue pour le montage de la console en cavité murale.
★ Glissez les deux supports de montage fournis dans ces ouvertures et fixez la console dans la cavité murale à l'aide des vis fournies.

19 POINTS DE TEST RADIO

★ Utilisés pour contrôler le récepteur radio de la console en cas de recherche de panne.
★ Permettent la connexion à un amplificateur d'écoute en sortie du récepteur.
★ Utiles pour localiser les sources d'interférence radio.

20 MICROPHONE (AVEC MODÈLE VB-2 INSTALLÉ SEULEMENT)

★ Microphone à haute sensibilité.
★ Détecte des bruits d'ambiance quand le communicateur envoie son rapport à la centrale en mode auditif bidirectionnel (module optionnel de synthèse vocale numérique VB-2 requis).

21 RÉGLAGE DU VOLUME DE L'ANNONCIATEUR

★ Règle le volume des tonalités d'avertissement émises par le haut-parleur.
★ N'a **pas** d'incidence sur le volume des sirènes externes (toujours réglées sur le volume maximum).

22 MODULE DE SYNTHÈSE VOCALE NUMÉRIQUE (EN OPTION)

★ Deux modules de synthèse vocale numérique sont disponibles : les modèles VB-2 et VB-3.
★ Ces deux modèles permettent un contrôle à distance de la console à l'aide d'un téléphone à touches classique, sur site et hors site.
★ Ces deux modèles permettent d'envoyer optionnellement des messages vocaux à partir du haut-parleur de la console.
★ Avec le modèle VB-2, le communicateur numérique de la console dispose de fonctions d'écoute seule ainsi que de communication bidirectionnelle en modes manuel et duplex intégral avec la centrale.

EMPLACEMENT DE LA CONSOLE

✍ *NOTE : les signaux émis par les détecteurs doivent pouvoir atteindre la console.*

- ✓ Essayez de placer la console en un lieu central.
- ✓ Eloignez la console de tout appareillage électrique métallique conséquent.
- ✓ La distance recommandée pour les détecteurs est d'environ 1 300 m (système testé à env. 3 300 m).

✍ *NOTE : si vous n'utilisez pas le clavier sans fil, la console doit être facilement accessible via le hall d'entrée habituel.*

- ✓ Quand la console est paramétrée en mode Away, l'opérateur dispose de 30 secondes pour passer en mode Off avant le déclenchement de la sirène d'effraction.

✍ *NOTE : assurez-vous que la console est placée à un endroit d'où l'on peut entendre l'alarme pendant les heures de nuit.*

- ✓ En option, vous pouvez utiliser des sirènes externes à distance (jusqu'à 1 300 m de la console) pour en augmenter le son et les éloigner.

- ☐ Placez la console près d'une prise de courant non commandée par un interrupteur d'éclairage.
- ☐ Placez la console près d'une prise de téléphone (si vous utilisez le communicateur numérique).

VIS DE VERROUILLAGE DU BOÎTIER

- ◆ Pour accéder aux composants internes de la console ou préparer son installation murale, la vis de verrouillage du boîtier doit être retirée.
- ☐ Retirez le cache transparent de l'écran à l'aide d'un trombone.
- ☐ Retirez la plaque d'identification des détecteurs.
- ☐ Retirez la vis de verrouillage du boîtier.

INSTALLATION MURALE

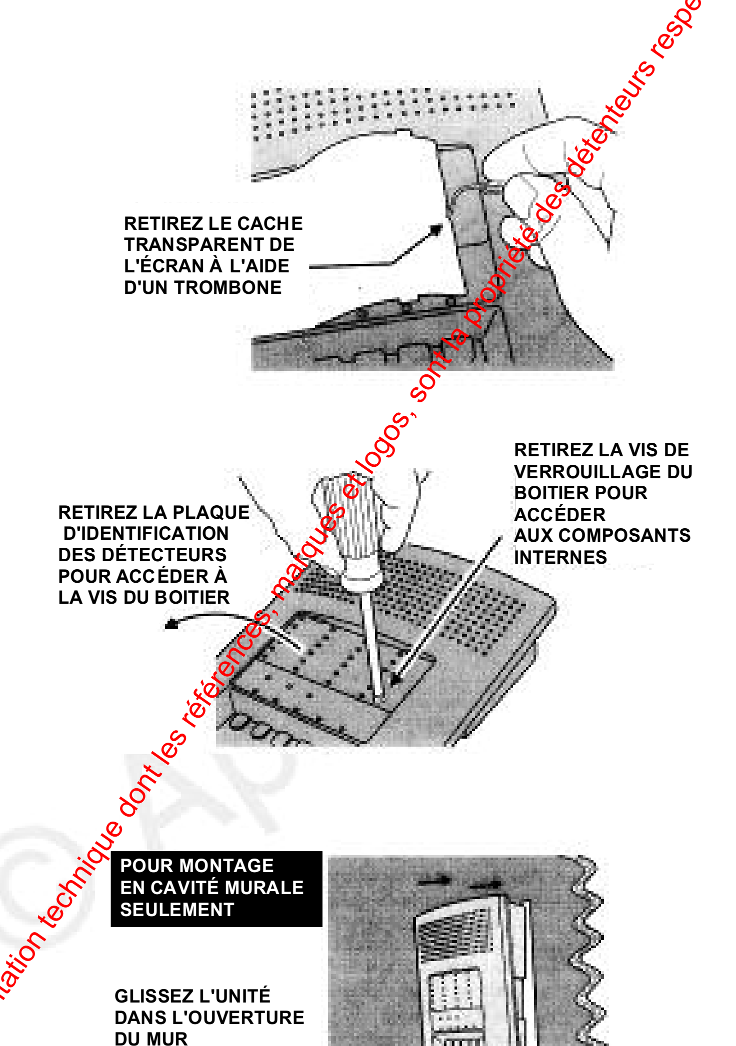
- ◆ Si besoin est, la console peut être fixée à un mur, en surface ou dans une cavité.

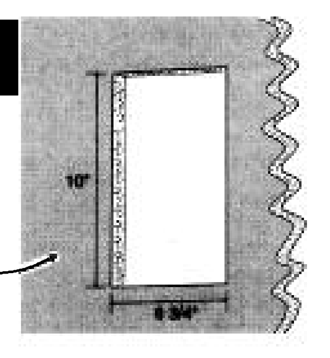
Montage en surface

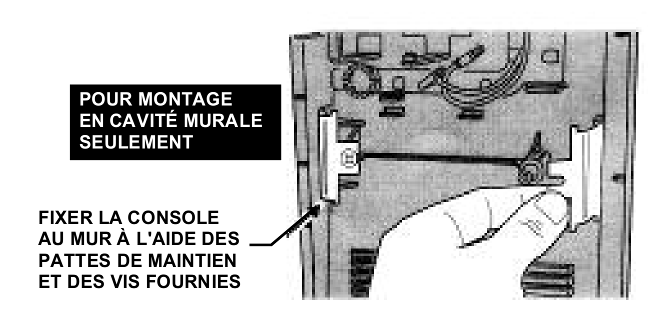
- ☐ Pour un montage en surface, servez-vous du fond de la console comme canevas et marquez l'emplacement des quatre vis de fixation.
- ☐ Utilisez les quatre vis et les chevilles appropriées pour fixer provisoirement l'unité sur le mur (elle devra être retirée pour accrocher les fils à l'intérieur).

Montage en cavité

- ☐ Pour un montage en cavité murale, découpez une ouverture de 254 par 172 mm (centrée par rapport aux supports) dans le mur, à une hauteur appropriée.
- ☐ Glissez l'unité dans cette ouverture et fixez-la provisoirement à l'aide des pattes de maintien et des vis fournies (elle devra être retirée pour accrocher les fils à l'intérieur).







CONNEXION DU HAUT-PARLEUR EXTERNE DE LA CONSOLE (EN OPTION)

- Le haut-parleur externe émet les différentes tonalités de la console et, en cas d'alarme, alerte les occupants par une puissante sirène.
- Avec le module VB-2 installé, la centrale peut communiquer avec les occupants au moyen du haut-parleur externe de la console.
- Utilisez un haut-parleur de 8 ohm, 10 watt minimum. N'utilisez pas de corne/sirène avec pré-amplificateur intégré.
- Vous pouvez utiliser jusqu'à deux hauts-parleurs de 8 ohms avec chaque console.
- Vous pouvez utiliser jusqu'à environ 46 mètres de fil de calibre 22 AWG avec chaque haut-parleur.

☐ Montez le haut-parleur externe.

☐ Tirez les fils du haut-parleur jusqu'à la console.

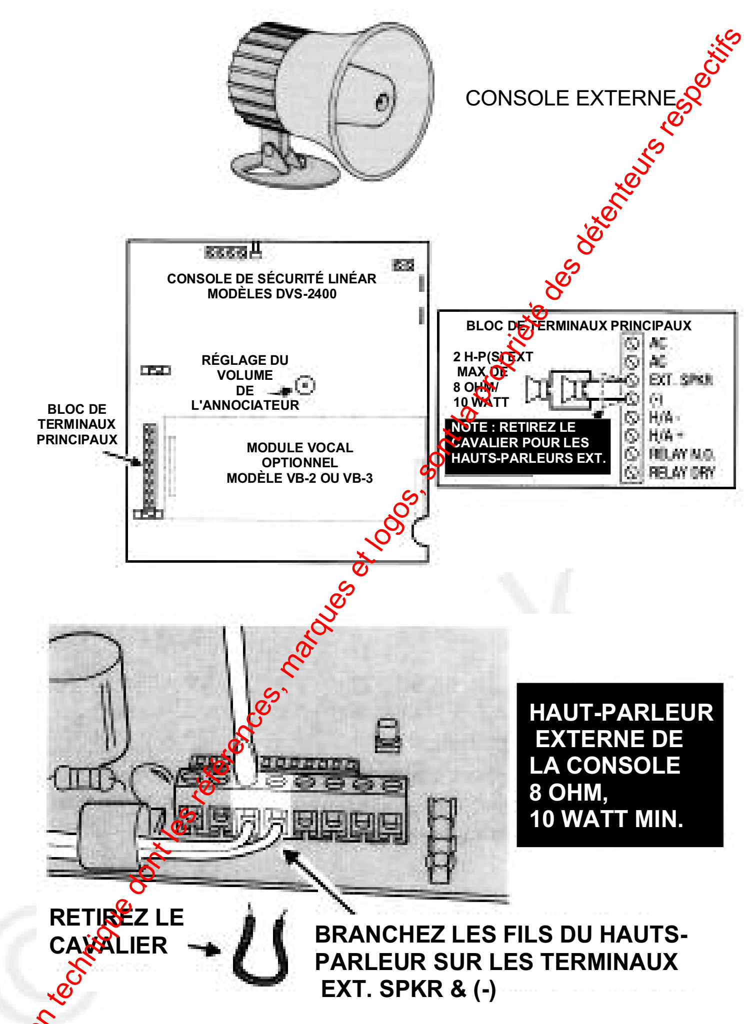
☐ Faites passer les fils du haut-parleur par l'ouverture d'accès au câblage.

☐ Retirez le cavalier filaire des terminaux EXT. SPKR et (-).

☐ Branchez les fils du haut-parleur sur les terminaux EXT. SPKR et (-).

✍ ***NOTE : si vous connectez deux hauts-parleurs externes, branchez le second en parallèle sur les mêmes terminaux EXT.SPKR et (-) que le premier.***

☐ Le volume sonore du système peut être réglé avec le bouton de réglage de volume de l'annonciateur.



CONNEXION DE LA SIRÈNE D'ALARME EXTERNE (EN OPTION)

- En cas d'alarme, une sirène puissante alerte les occupants et le voisinage.
- Utilisez un haut-parleur de corne de 12 V, 1 A maximum, résistant aux intempéries avec pré-amplificateur intégré, et non un haut-parleur simple.

✍ ***NOTE : il est déconseillé d'établir une connexion avec une cloche électromécanique ou une corne de moteur en raison des interférences radio générées en cours de fonctionnement.***

☐ Montez la sirène externe.

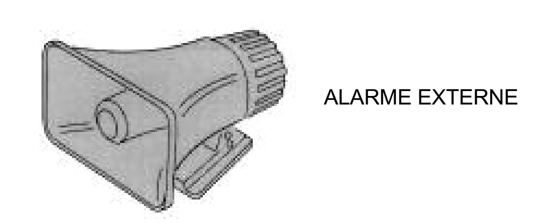
☐ Tirez les fils de la sirène externe jusqu'à la console.

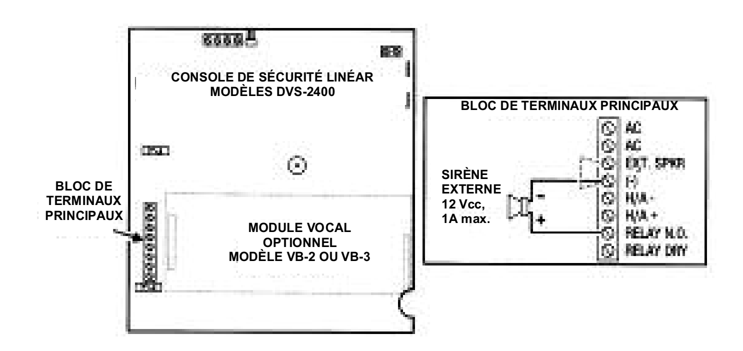
☐ Ouvrez le capot supérieur de la console et localisez la barrette des terminaux principaux.

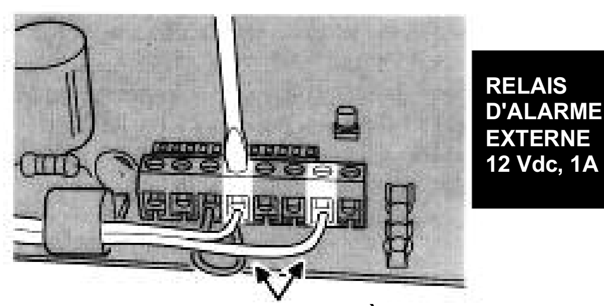
☐ Faites passer les fils de la sirène par l'ouverture d'accès au câblage.

☐ Branchez les fils de la sirène sur les terminaux RELAY N.O. et (-).

✍ ***NOTE : une fois que vous aurez retiré le fusible auxiliaire de la console, les contacts du relais se trouveront isolés. Utilisez les terminaux RELAY N.O. et RELAY DRY pour commuter en charge alimentée extérieurement.***



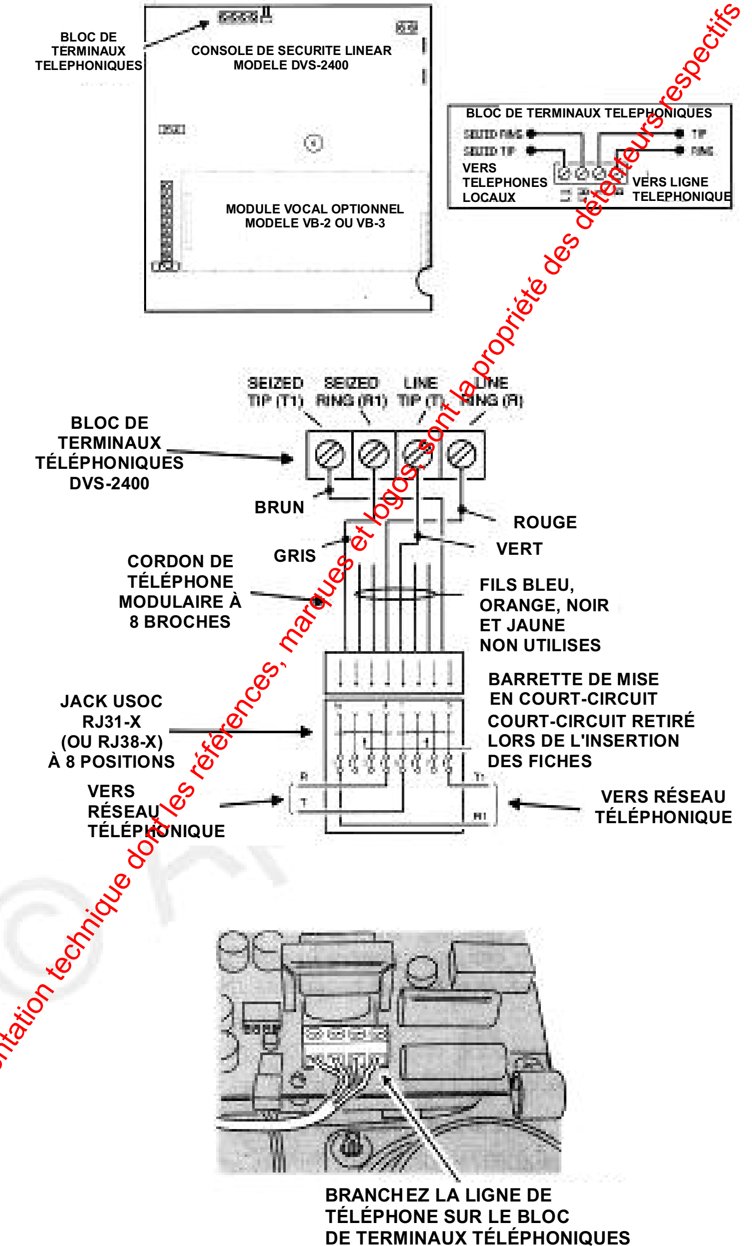




BRANCHEZ LES FILS DE LA SIRÈNE AUX TERMINAUX (-) & RELAY N.O.

CONNEXION D'UNE LIGNE TÉLÉPHONIQUE (EN OPTION)

- Connexion de la console à une ligne téléphonique si le système est géré ; un contrôle auditif bidirectionnel ou une commande de téléphone à distance est nécessaire.
- Les terminaux jack et bipolaire (RING & TIP) servent à connecter la ligne téléphonique d'entrée.
- Les terminaux jack et bipolaire de captage (SEIZED RING & TIP) servent à brancher des téléphones locaux. Dès que le communicateur s'active, tous les téléphones locaux sont déconnectés pour éviter qu'un décroché sur les lieux ne bloque l'appel du communicateur.
- ☐ Installez une fiche jack USOC RJ31-X ou RJ38-X pour tout appareil téléphonique près de la console.
- ☐ Tirez le fil de téléphone modulaire approprié de la fiche jack jusqu'à la console.
- ☐ Faites passer le fil de téléphone par l'ouverture d'accès au câblage.
- ☐ Branchez les fils de la ligne téléphonique d'entrée au bloc de terminaux « TIP & RING » de la console.
- Connexion de fils de téléphones locaux au bloc de terminaux « SEIZED TIP » et « SEIZED RING ».
- En connexion directe (hors ligne téléphonique) au DVS-2400 via le logiciel d'accès à distance (version 1.3 ou ultérieure), déconnectez la ligne téléphonique d'entrée et connectez le modem au terminaux « TIP » et « RING » du panneau (avec les fils téléphoniques rouge et vert du modem). En mode Test, appuyez sur la touche [**EMERGENCY**] pour connecter le panneau au modem.

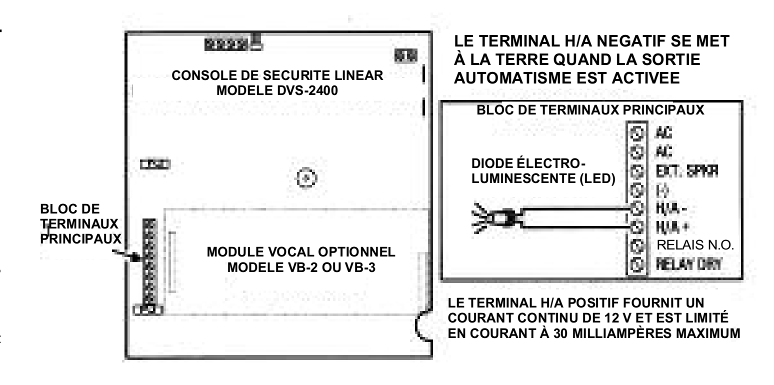


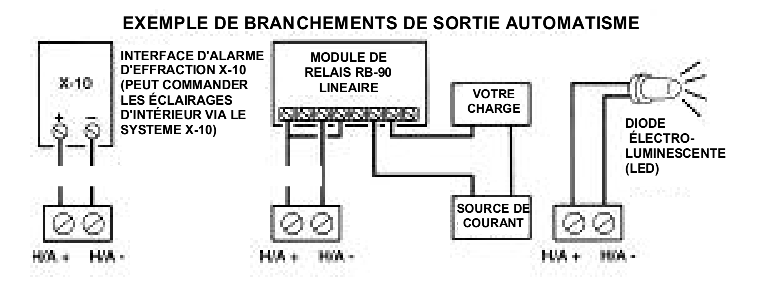
CONNEXION À LA SORTIE AUTOMATISME (EN OPTION)

- La console est munie d'une sortie Automatisme permettant de contrôler des éclairages, des dispositifs et accessoires.
- Cette sortie peut se connecter aux accessoires domestiques automatisés les plus courants et autres dispositifs électroniques simples (voir dessin).
- ☐ Appuyez sur [(**A**)] pour activer la sortie Automatisme et à nouveau sur [(**A**)] pour la désactiver.

Options programmables

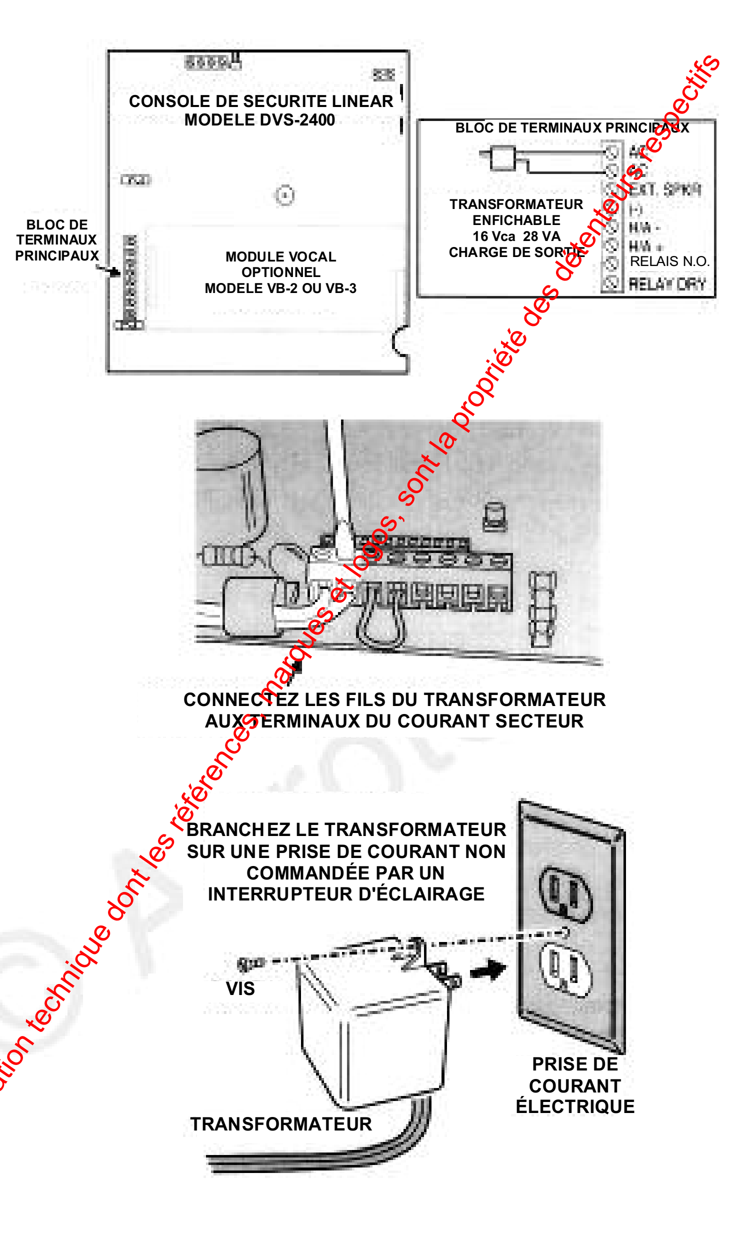
- Il existe de nombreuses options programmables pour la sortie Automatisme.
- Cette sortie peut être programmée pour toute une diversité de fonctions utiles, telles que : clignotement durant ou après une alarme, au moment de l'activation ou pendant les délais de sortie/entrée.
- Voir la section « Programmation avancée » de ce manuel pour des informations sur la modification de la fonction de la sortie Automatisme.





BRANCHEMENT ELECTRIQUE DE LA CONSOLE

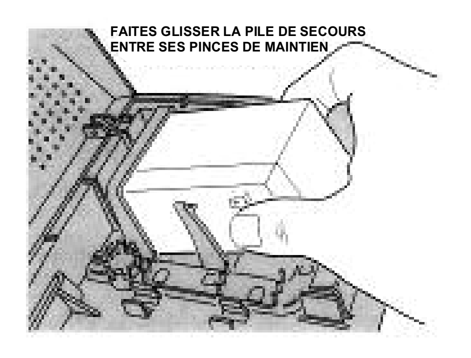
- ◆ La console est alimentée par un transformateur enfichable de faible tension.
- ◆ Pour brancher le transformateur à la console, utilisez un câble bifilaire de calibre 20 AWG ou supérieur d'environ 8 mètres de long.
- ☐ Tirez les fils électriques du transformateur jusqu'à la console.
- ☐ Branchez les fils sur les terminaux du transformateur **(ne branchez pas le transformateur tans que le câblage n'est pas terminé)**.
- ☐ Faites passer les fils électriques par l'ouverture d'accès au câblage de la console.
- ☐ Branchez les fils partant du transformateur sur les terminaux AC & AC du bloc de terminaux principaux de la console.
- ☐ Rassemblez tous les fils entrant dans la console à l'aide d'un serre-fils et fixez-le à la boucle anti-tension de la console.
- ☐ Branchez le transformateur sur une prise de courant secteur **non commandée par un interrupteur**.
- ☐ Fixez le transformateur à l'aide de vis pour éviter qu'il ne se débranche.



INSTALLATION DE LA PILE DE SECOURS (EN OPTION)

- ◆ Une pile de secours de 12 volts peut être installée et il est vivement conseillé de le faire.
- ◆ Cette pile peut alimenter la console jusqu'à 6 heures de temps en cas de panne l'électricité.
- ◆ La pile de secours est automatiquement chargée par la console quand celle-ci est alimentée par le courant secteur.
- ◆ Quand la pile a atteint un faible niveau de charge, le voyant POWER de la console clignote pendant qu'elle se recharge.
- ☐ Pour installer la pile, glissez-la entre ses pinces de maintien et sous son cadre de placement.
- ☐ Laissez redescendre la pile jusqu'à ce que les pinces s'enclenchent en position. Les terminaux de la pile doivent orientés vers le milieu du boîtier au fond de la console.
- ☐ Branchez le fil noir de la pile sur le terminal noir de la pile.
- ☐ Branchez le fil rouge de la pile sur le terminal rouge de la pile.

✍ ***ATTENTION : n'inversez pas les fils de la pile car vous risquez de faire griller son fusible !***





ATTENTION : N'INVERSEZ PAS LES FILS DE LA PILE AU RISQUE DE FAIRE SAUTER SON FUSIBLE.

◆ Dans une nouvelle installation, à la première mise sous tension, le code utilisateur principal de la console est « 1234 ».

CRÉATION DU CODE UTILISATEUR PRINCIPAL

✍ ***Note : la programmation locale doit être entrée sur le clavier de la console et non sur un clavier sans fil à distance.***

☐ Appuyez sur [*] (pour réinitialiser le clavier si d'autres touches ont été précédemment utilisées).

☐ Mettez la console en mode Test (entrez 1234 et appuyez sur [**TEST**].

✳ Un « gong » et quatre « bips » sont émis.

☐ Entrez le mode Configuration dans le **mode Test**, et entrez **1234**, puis appuyez à nouveau sur [**TEST**].

✳ Un « gong » et cinq « bips » sont émis, vous signalant que vous êtes maintenant en mode Configuration.

☐ Entrez 99 et appuyez sur [**HOME**].

☐ Pour le code utilisateur principal, entrez une combinaison de 1 à 5 chiffres, et appuyez sur [**AWAY**].

✍ ***NOTE : Pour une sécurité optimale, un code sur trois à cinq chiffres est recommandée.***

☐ Appuyez sur la touche [**OFF**] pendant 3 secondes pour quitter le mode programme.

☐ Testez le nouveau code utilisateur principal en le saisissant, puis en appuyant sur [**TEST**].

☐ Consignez le code utilisateur principal dans la boîte ci-dessous :

CODE UTILISATEUR PRINCIPAL

✍ ***NOTE : le code utilisateur principal peut être utilisé pour entrer le mode Configuration, alors que les codes utilisateurs restreints ne peuvent pas être utilisés. Pour créer des codes utilisateurs restreints, voir le chapitre « Programmation avancée » de ce manuel.***

PROGRAMMATION DES DETECTEURS DANS LA MÉMOIRE DE LA CONSOLE

◆ Chaque détecteur sans fil devant être utilisé avec la console doit être programmé dans la mémoire de la console.

☐ Démarrez la console en mode Test (entrez un code utilisateur et appuyez à nouveau sur [**TEST**].

☐ Entrez le mode Configuration dans le **mode Test**, et entrez le **code utilisateur principal**, puis appuyez à nouveau sur [**TEST**].

✳ Un « gong » et cinq « bips » sont émis, vous signalant que vous êtes maintenant en mode Configuration.

✳ Les voyants d'état des détecteurs s'allument pour tous détecteurs programmés dans la console.

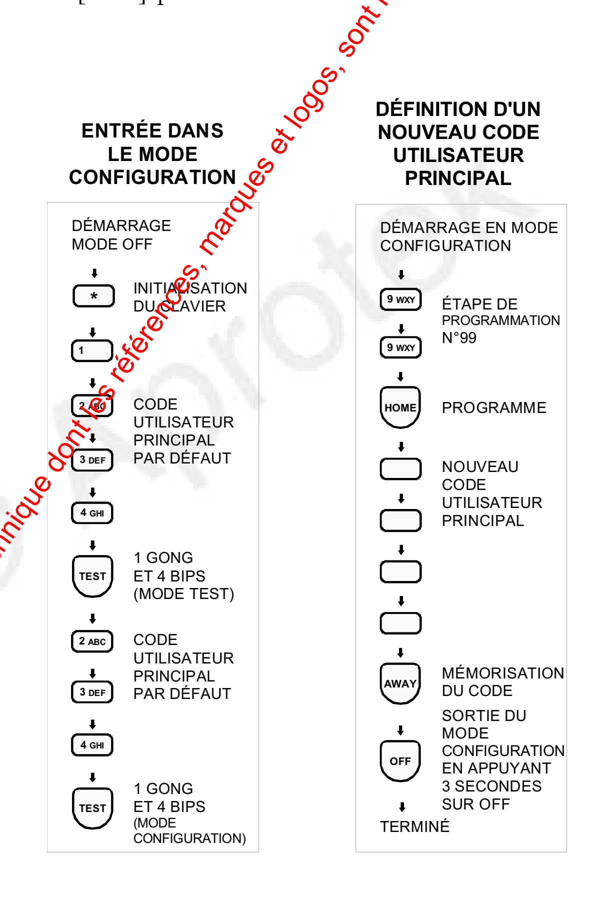
☐ Entrez un numéro de détecteur inutilisé de 01 à 24 (entrez-le sur deux chiffres, exemple : 5 = 05).

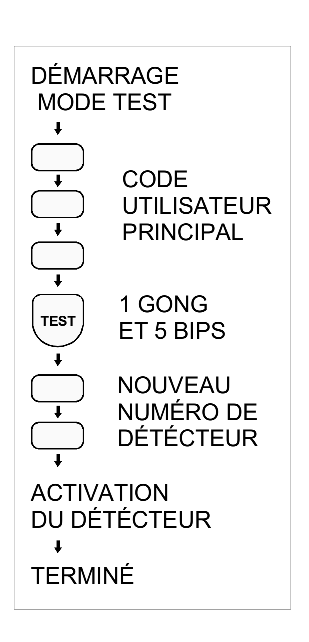
✳ Le LED du détecteur correspondant au numéro saisi se mettra à clignoter.

☐ Activez le détecteur en envoyant un test ou un signal d'alarme (assurez-vous que la pile du détecteur est connectée ou que vous avez retiré sa bande de protection).

✳ Un seul « bing » sera émis et le voyant d'état de ce détecteur restera allumé.

☐ Entrez un autre numéro de détecteur ou quittez le mode Configuration en appuyant sur la touche [**OFF**] pendant trois secondes.





PROGRAMMATION DE DIFFÉRENTS TYPES DE DÉTECTEURS

◆ Reportez-vous aux instructions de la page précédente pour sélectionner un numéro de détecteur à programmer.

✍ ***NOTE : un détecteur peut être programmé en plusieurs endroits. Vérifiez de choisir un numéro de détecteur inutilisé. Si un détecteur a été entré en plusieurs endroits, effacez les détecteurs en trop à l'aide de la fonction de retrait de détecteur.***

☐ Pour ajouter un clavier sans fil DXS-10, **appuyez sur la touche [*] et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce qu'il soit programmé dans la console**.

✍ ***NOTE IMPORTANTE : les détecteurs de portes/fenêtres DXS-31 et DXS-32 sont préréglés en usine pour une alarme d'effraction retardée. Si le détecteur doit être utilisé ailleurs que sur une porte d'entrée (fenêtre, baie coulissante, etc.), un cavalier peut être changé dans le détecteur pour sélectionner une alarme instantanée. Ce cavalier doit être changé avant la programmation du détecteur dans la console afin que celle-ci puisse le mémoriser correctement. Pour modifier le cavalier, reportez-vous au chapitre « Installation de base des détecteurs » dans ce manuel.***

☐ Pour les détecteurs de portes/fenêtres DXS-31 et DXS-32, décollez l'aimant qui se trouve sur le côté.

☐ Pour les détecteurs auxiliaires DXS-81, DXS-91, DXS-54 et DXS-72, envoyez simplement une transmission d'essai (pour ce faire, reportez-vous aux instructions du détecteur).

☐ Pour les télécommandes à un seul bouton DXT-61, DXT-21, DXS-21 et DXT-41, il suffit d'appuyer sur le bouton. L'unité fonctionnera comme une commande à distance d'armement/désarmement.

✍ ***NOTE : après que la console ait « appris » le transmetteur, des télécommandes à un bouton peuvent aisément être reprogrammées comme boutons « panique » ou contrôleurs d'automatisme domestique (Cf. page 24 du chapitre « Personnalisation du système » de ce manuel).***

☐ Pour les télécommandes à deux boutons DXT-23, DXS-23 et DXT-42 : faites l'apprentissage du transmetteur en appuyant sur le bouton gauche. La télécommande activera/désactivera la console à l'aide du bouton gauche et activera/désactivera la sortie Automatisme domestique à l'aide du bouton droit. Avec le modèle DXT-42, des étiquettes sont fournies pour identifier les boutons.

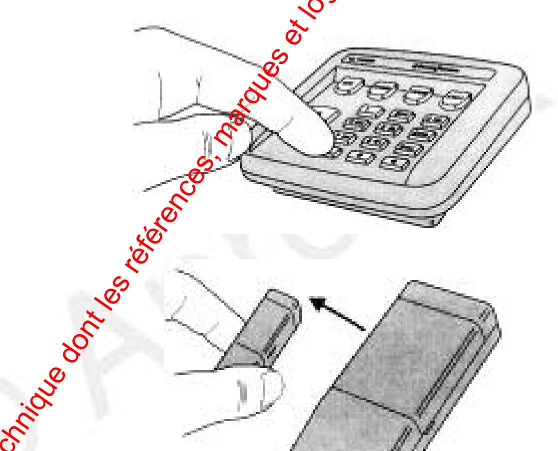
✍ ***NOTE : une fois que la console a « appris » le transmetteur, des télécommandes à deux boutons peuvent aisément être reprogrammées pour que le bouton gauche active la console et que le droit la désactive (Cf. page 24 du chapitre « Personnalisation du système » de ce manuel).***

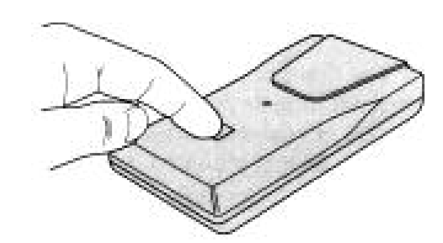
✳ Lorsque le détecteur est « appris » par la console, un seul « bing » est émis et le voyant d'état du détecteur reste allumé.

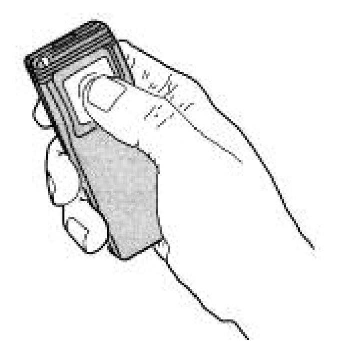
✳ Un « buzz » renforcé est émis s'il existe déjà un détecteur programmé au numéro sélectionné.

☐ Quittez le mode Configuration en maintenant la touche [**OFF**] enfoncée pendant deux secondes. Rappel : la console quittera automatiquement le mode Configuration et retournera en mode Off après 3 minutes d'inactivité du clavier. Boutons « panique »

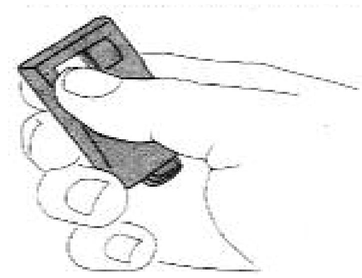
✍ ***NOTE : pour supprimer des détecteurs de la mémoire de la console, reportez-vous à la page 22 du chapitre « Personnalisation du système » de ce manuel.***





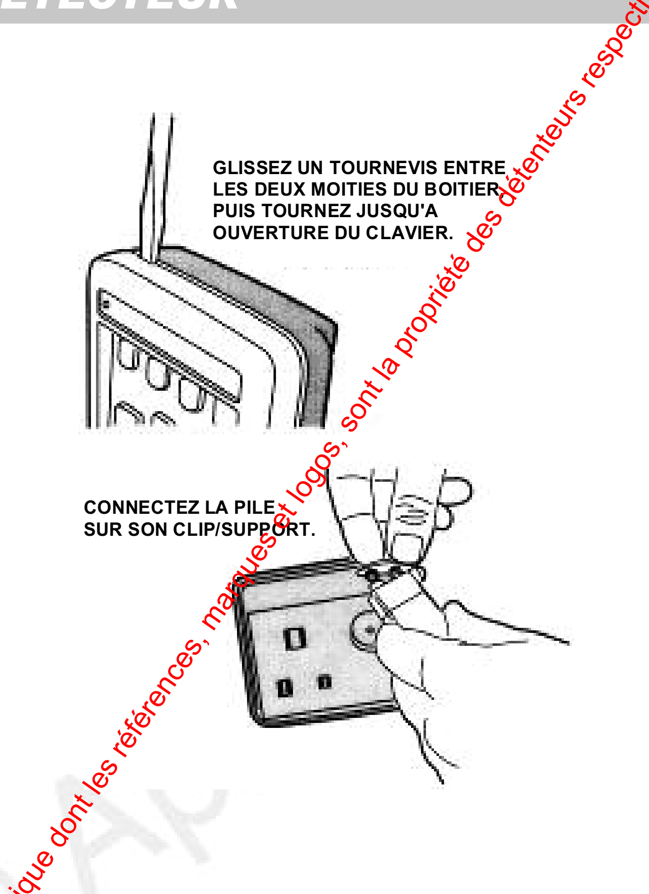


ENVOI D'UN SIGNAL AVEC LE BOUTON GAUCHE



GAUCHE = ACTIVATION/DÉSACTIVATION
DROIT = AUTOMATISME
GAUCHE + DROIT = URGENCE

- Chaque accessoire est livré avec le jeu d'instructions d'installation correspondant au modèle de détecteur.
- Pour tous les détails concernant l'installation, l'utilisation et le test du détecteur, se reporter aux instructions du détecteur.
- Vous trouverez ci-après les instructions de base pour l'installation de deux accessoires courants du DVS-2400 : Le clavier sans fil DXS-10 et les émetteurs pour portes/fenêtres DXS-31 et DXS-32.



CLAVIER SANS FIL S-10

- Le DXS-10 permet de commander la console à distance.
- Le clavier se pose simplement sur une table ou se fixe au mur, sur une surface plane.

CLAVIER POSÉ SUR UNE TABLE

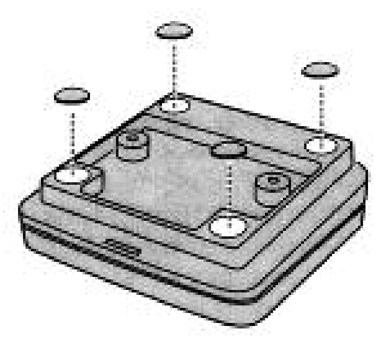
- Le clavier est livré avec quatre patins afin d'éviter de rayer la table.

✍ ***NOTE : n'utilisez pas ces patins adhésifs si le clavier doit être fixé au mur.***

☐ Retirez le papier adhésif des patins pour coller ces derniers sous le clavier.

- Le clavier sans fil s'utilise comme un clavier portable. En raison des transmissions de surveillance horaires, la console affiche le message « radio trouble » (problème radio) pour le clavier si celui-ci reste hors de portée de la console pendant plus de huit heures. Si nécessaire, le numéro de détecteur du clavier peut être programmé « non-supervisé ». Se reporter au chapitre « Programmation avancée » du présent manuel.

UTILISEZ LES PATINS ANTI-RAYURES FOURNIS SI LE CLAVIER EST POSÉ SUR UNE TABLE.



FIXATION MURALE

- Le clavier sans fil peut être fixé au mur.

☐ Ouvrez le clavier en glissant un petit tournevis dans une des fentes du haut du boîtier. Tournez doucement le tournevis jusqu'à ouverture du boîtier.

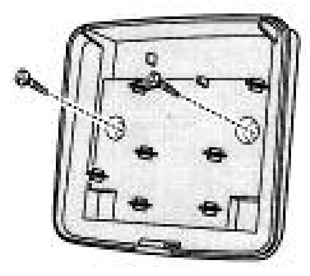
☐ Fixez le fond du boîtier au mur, à l'aide des deux vis fournies.

✍ ***NOTE : afin d'obtenir une transmission optimale, fixez le clavier à au moins 90 cm au-dessus du niveau du sol.***

☐ Maintenez la partie supérieure du boîtier et encastrez-la sur le fond du boîtier.

✍ ***ATTENTION : le clavier sans fil est conçu exclusivement pour une utilisation en intérieur.***

FIXEZ LE FOND DU BOITIER AU MUR À L'AIDE DES DEUX VIS FOURNIES.



INSTALLEZ LE CLAVIER À UN ENDROIT PRATIQUE, PRES D'UNE ENTRÉE OU D'UNE SORTIE PRINCIPALE.

ÉTÉCTEURS POUR PORTES/FENÊTRES DXS-31 ET DXS-32

- Les détecteurs DXS-31 et DXS-32 permettent de surveiller les portes, les fenêtres, les placards, les portes de vides sanitaires, les portes de réfrigérateurs et tout autre élément mobile utilisé pour les intrusions ou nécessitant une surveillance.
- Un interrupteur magnétique intégré déclenche le détecteur lorsque son aimant (monté sur la partie mobile de la porte ou de la fenêtre) s'éloigne du détecteur.
- Des interrupteurs externes normalement fermés (DXS-31 seulement) peuvent être reliés au détecteur pour déclenchement à distance.
- Le détecteur pour portes/fenêtres (DXS-31 seulement) peut être directement relié à un détecteur de bris de glace.

CONFIGURATION DU CAVALIER DU DETECTEUR

- Un cavalier situé à l'intérieur du détecteur pour portes/fenêtres permet de choisir entre réponse instantanée et réponse différée.
- ☐ Si le détecteur est utilisé sur une porte d'entrée ou de sortie principale, assurez-vous que le cavalier se trouve en position DIFFEREE.
- ☐ Si le détecteur est utilisé sur une fenêtre ou une porte qui n'est pas utilisée pour entrer et sortir des locaux, mettez le cavalier en position INSTANTANEE.

UTILISATION DE L'ADHESIF DOUBLE-FACE

- ☐ Appliquez l'adhésif double-face (fourni) au dos des détecteurs et aimants.
- Les vis permettant de fixer les détecteurs et aimants sont également fournies.
- Dans les installations permanentes, il est préférable d'utiliser les vis plutôt que l'adhésif double-face.

FIXATION DES DÉTECTEURS ET DES AIMANTS

- ☐ Sur les portes, fixez le détecteur sur le chambranle et l'aimant sur la porte.

✍ ***NOTE : l'aimant doit s'aligner horizontalement et verticalement sur les repères du boîtier du détecteur.***

- ☐ Permettez un espace maximum de 1,27 cm entre l'aimant et le détecteur lorsque la porte ou la fenêtre est fermée.
- ☐ Encastrez le détecteur sur le support de fixation.
- ☐ Sur les fenêtres, fixez le détecteur sur le châssis et l'aimant sur la fenêtre.
- ☐ Encastrez le détecteur sur le support de fixation.
- ☐ Il est possible de régler la hauteur de l'aimant et il est fourni une entretoise optionnelle en cas de surfaces irrégulières.

TEST DES DETECTEURS

- ✳ La console en mode « Chime » doit émettre un ding-dong lorsque le détecteur envoie un signal.
- ☐ Ouvrez la porte ou la fenêtre.
- ✳ Assurez-vous que le voyant du détecteur s'allume momentanément lorsque la porte ou la fenêtre est ouverte.
- ✳ L'indicateur d'état de la console doit rester allumé pour chaque porte ou fenêtre ouverte.

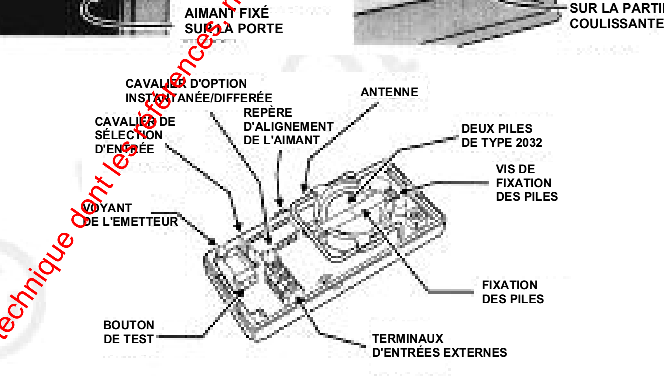
EXEMPLES D'INSTALLATIONS
(AVEC DXS-31)

PORTE AVEC OUVERTURE À GAUCHE
EMETTEUR FIXÉ SUR LE CHAMBRANLE
(NOTE : PETITE EXTREMITÉ DE L'ÉMETTEUR EN HAUT)
AIMANT FIXÉ SUR LA PORTE

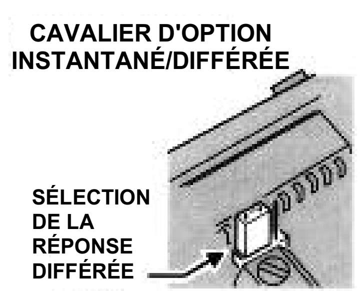
FENETRE COULISSANTE
AIMANT FIXÉ SUR LA FENÊTRE
EMETTEUR FIXÉ SUR LE CHASSIS

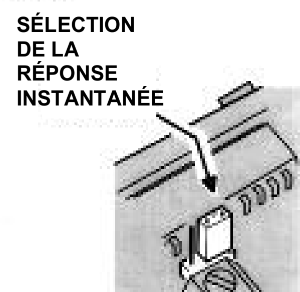
PORTE AVEC OUVERTURE À DROITE
EMETTEUR FIXÉ SUR LE CHAMBRANLE
(NOTE : PETITE EXTREMITÉ DE L'ÉMETTEUR EN BAS)
AIMANT FIXÉ SUR LA PORTE

FENETRE À GUILLOTINE
ÉMETTEUR FIXÉ SUR LE CHASSIS
AIMANT FIXE SUR LA PARTIE COULISSANTE

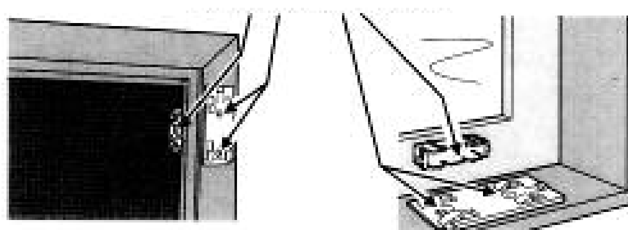


CAVALIER D'OPTION INSTANTANÉ/DIFFÉRÉE

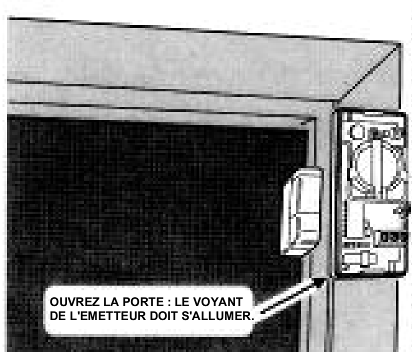




FIXEZ LES SUPPORTS DE FIXATION À L'AIDE DES VIS OU DE L'ADHESIF DOUBLE-FACE FOURNIS



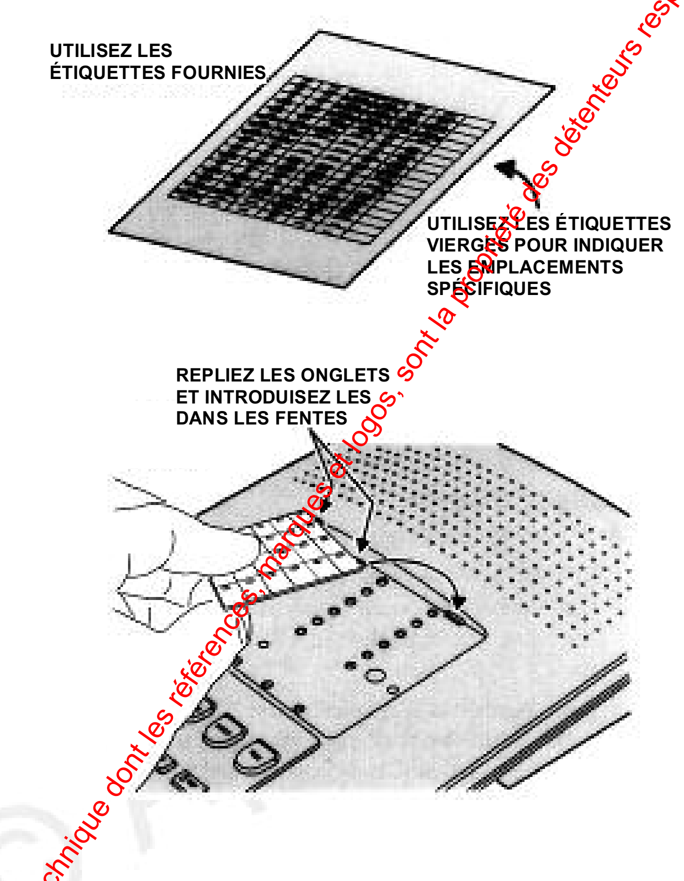
NOTE : LA FIXATION DES ÉMETTEURS A L'AIDE DE L'ADHÉSIF DOUBLE-FACE N'EST PAS AUTORISÉE POUR LES INSTALLATIONS PERMANENTES.



1. METTEZ LE RECEPTEUR EN MODE DE PROGRAMMATION OU EN MODE " LEARN ".
2. ACTIVEZ L'EMETTEUR EN OUVRANT LA PORTE OU LA FENETRE.
3. ASSUREZ-VOUS QUE LE RECEPTEUR A ACCEPTE LE MESSAGE.
4. REMETTEZ EN PLACE LE CAPOT DE L'EMETTEUR DES QUE LES TESTS SONT TERMINES.

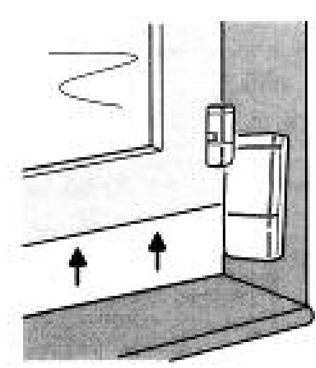
NOTE : LA FIXATION DES EMETTEURS À L'AIDE DE L'ADHÉSIF DOUBLE-FACE N'EST PAS AUTORISEE POUR LES INSTALLATIONS PERMANENTES.

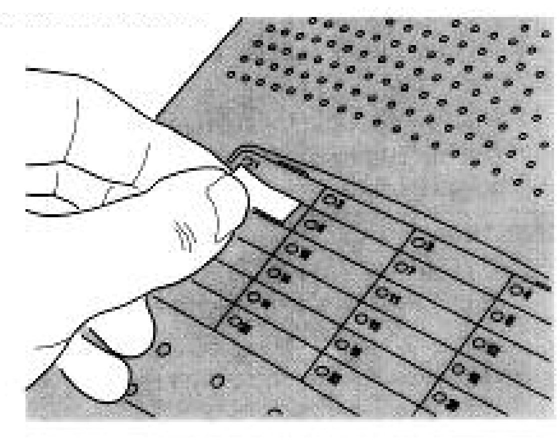
- La console peut être personnalisée en fonction de l'installation.
- La console est livrée avec une feuille d'étiquettes indiquant divers emplacements de détecteurs.
- L'étiquetage des détecteurs permet de repérer rapidement et facilement à quel endroit l'alarme est déclenchée, sur quel détecteur la pile est faible ou à quel détecteur correspond le message « radio trouble » (problème radio).



ETIQUETAGE DES DETECTEURS

- ☐ Retirez le cache transparent de la console à l'aide d'un trombone.
- ☐ Repliez les onglets de la carte de numéros de détecteurs et glissez-les dans les fentes prévues à cet effet sur la console.
- ☐ Ouvrez une porte/fenêtre protégée afin d'allumer le voyant d'état du détecteur correspondant sur la console.
- ☐ Choisissez une étiquette indiquant l'emplacement du détecteur de la porte/fenêtre ouverte, où inscrivez-le sur une étiquette vierge. Collez l'étiquette à l'endroit prévu à cet effet, sur la droite du voyant.
- ☐ Refermez la porte/fenêtre protégée.
- ☐ Reprenez l'opération pour chacune des ouvertures protégées.
- ☐ Collez l'étiquette WIRELESS KEYPAD (clavier sans fil) près du voyant du clavier sans fil (s'il est utilisé).
- ☐ Une fois l'opération terminée, remettez en place le cache transparent de la console.





MODE OFF (DESACTIVE)

◆ Le mode Off permet de désarmer la partie effraction du système.

◆ Lorsque vous sélectionnez le mode Off, vous interrompez toute alarme en cours.

◆ Les fonctions 24-heures restent actives en mode Off et vous pouvez les activer en appuyant sur le bouton [**FIRE**] (incendie) ou [**EMERGENCY**] (urgence).

☐ Pour activer le mode Off, entrez le code utilisateur puis appuyez sur [OFF].

✳ Lorsque le système passe en mode Off, la console émet un « gong ».

✳ Si une alarme s'est déclenchée, la console émet plusieurs bips lorsque vous désarmez et le voyant du détecteur à l'origine de l'alarme se met à clignoter.

✍ ***NOTE : en mode Off, les portes et fenêtre protégées ne peuvent plus déclencher l'alarme d'effraction.***

MODE OFF

DÉPART ICI
↓
[*] (OPTION)
↓
[ ]
↓
[ ] VOTRE CODE UTILISATEUR
↓
[ ]
↓
[CHIME] 1 GONG
↓
TERMINÉ

MODE CHIME (CARILLON)

◆ Le mode Chime permet de surveiller les entrées et les sorties sans déclencher les alarmes.

◆ Lorsque vous êtes à votre domicile, utilisez le mode Chime comme « carillon de porte automatique ».

✳ En cas d'ouverture d'une porte ou fenêtre protégée, la console émet un « ding-dong ».

☐ Pour activer le mode Chime, entrez le code utilisateur puis appuyez sur [CHIME].

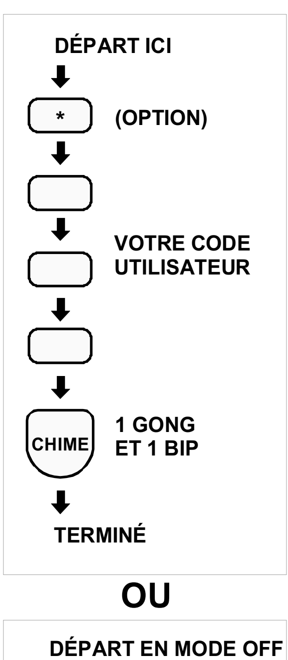
☐ Vous pouvez passer directement du mode Off au mode Chime en appuyant pendant 2 secondes sur la touche [CHIME].

✳ Lorsque le système passe en mode Chime, la console émet un « gong » puis un « bip ».

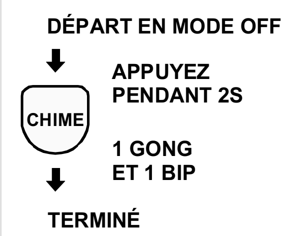
◆ Lorsque vous sélectionnez le mode Chime, vous désarmez le système et interrompez toute alarme en cours.

✍ ***NOTE : en mode Chime, les portes et fenêtre protégées ne peuvent plus déclencher l'alarme d'effraction.***

MODE CHIME



OU



MODE HOME (PRESENT)

- ◆ Utilisez ce mode quand vous dormez ou quand quelqu'un reste à l'intérieur des locaux.
- ◆ Le mode Home permet d'obtenir une alarme instantanée dès qu'un détecteur du périmètre est déclenché.
- ◆ Le mode Home permet d'obtenir une alarme différée dès qu'un détecteur de sortie ou d'entrée est déclenché (sauf en mode Home Instant, quand ils sont instantanés).
- ◆ La sirène d'alarme s'arrête automatiquement au bout de 5 minutes et le système reste armé.
- ◆ En mode Home, tous les détecteurs intérieurs sont ignorés (détecteurs de mouvement, etc.).
- ☐ Pour activer le mode Home, entrez le code utilisateur puis appuyez sur [HOME].
- ☐ Vous pouvez passer directement du mode Off ou Chime au mode Home en appuyant pendant 2 secondes sur la touche [HOME] (Il est possible de désactiver l'armement rapide. Se reporter au chapitre « Programmation avancée » du présent manuel).
- ✳ Lorsque le système passe en mode Home, la console émet un « gong » puis deux « bips ».
- ☐ Pour désactiver le mode Home et/ou arrêter la sirène d'alarme, entrez le code utilisateur puis appuyez sur la touche [OFF] ou [CHIME].
- ✳ Si une alarme s'est déclenchée, la console émet plusieurs bips après désarmement et le voyant du détecteur à l'origine de l'alarme se met à clignoter (repassez en mode Off ou réarmez la console pour interrompre le clignotement du voyant de mémoire d'alarme).

SORTIE SECURISÉE

- ☐ Si le système est déjà en mode Home et que vous souhaitez sortir en laissant quelqu'un à l'intérieur des locaux tout en conservant le mode Home, entrez le code utilisateur puis appuyez sur la touche [HOME].
- ✳ La console émet un « gong » et deux « bips » et le voyant HOME se met à clignoter pendant 60 secondes. Il n'est émis aucun bip durant le délai de sortie.
- ◆ Vous avez 60 secondes pour sortir par une porte munie d'un détecteur de périmètre différé sans que la console ne commence un délai d'entrée.
- ◆ Si vous rentrez à nouveau avant expiration du délai de sortie, vous prolongez ce dernier de 60 secondes supplémentaires (une seule fois).

✍ ***NOTE : vous pouvez modifier la durée du délai de sortie. Se reporter au chapitre « Programmation avancée » du présent manuel.***

MODE HOME INSTANT

- ☐ Si le système est déjà en mode Home et que vous souhaitez rendre tous les détecteurs d'entrée et de sortie instantanés, appuyez pendant 2 secondes sur la touche [HOME].
- ✳ La console émet deux « gongs » et deux « bips » et le voyant HOME se met à clignoter en continu.
- ◆ Etant donné que tous les détecteurs de sortie et d'entrée déclenchent désormais une alarme instantanée en mode Home, la console doit être désarmée avant l'ouverture de toute porte d'entrée ou de sortie.

DESACTIVATION MANUELLE DES DETECTEURS

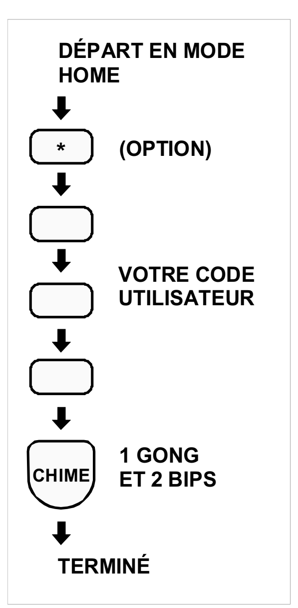
- ◆ La désactivation manuelle des détecteurs en mode Home permet d'armer le système la nuit malgré des fenêtres ouvertes et en conservant la protection de périmètre sur toutes les autres portes et fenêtres fermées.
- ◆ La console refuse de s'armer lorsque des détecteurs de fenêtres ou de portes sont ouverts.
- ✳ La console émet quatre bips forts-faibles pour signaler que quelque chose est ouvert et que le système conserve le mode précédent.
- ✳ Les voyants d'état de détecteurs allumés indiquent quels détecteurs sont ouverts.
- ☐ Pour désactiver manuellement les détecteurs ouverts, réarmez le système *dans les cinq secondes*.
- ✳ La console émet un « gong » et deux « bips ». Le voyant HOME s'allume et les détecteurs ouverts sont désactivés.

✍ ***NOTE : les détecteurs désactivés ne peuvent plus déclencher d'alarme.***

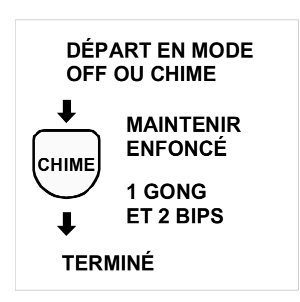
MODE HOME

DÉPART EN MODE OFF OU CHIME
↓
[*] (OPTION)
↓
[ ]
↓
[ ] VOTRE CODE UTILISATEUR
↓
[ ]
↓
[CHIME] 1 GONG ET 2 BIPS
↓
TERMINÉ

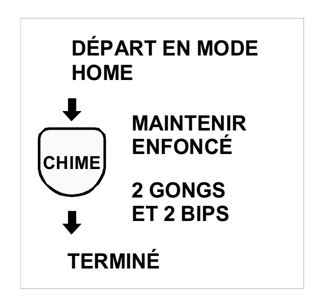
SORTIE SÉCURISÉ



ARMEMENT RAPIDE



MODE HOME INSTANT



MODE AWAY (ABSENT)

◆ Ce mode s'utilise lorsque les locaux sont vides.

◆ Chaque détecteur d'effraction peut déclencher la sirène une fois par période d'armement.

◆ Le mode Away permet d'obtenir une alarme **instantanée** dès qu'un détecteur de périmètre est déclenché.

◆ Le mode Away permet d'obtenir une alarme **différée** dès qu'un détecteur d'entrée/sortie est déclenché.

◆ Le mode Away permet d'obtenir une alarme **instantanée** dès qu'un détecteur intérieur est déclenché (détecteurs de mouvement, etc.). Les détecteurs intérieurs sont **différés** si un détecteur de périmètre différé se déclenche avant.

◆ La sirène d'alarme s'arrête automatiquement au bout de cinq minutes et le système reste armé.

☐ Pour activer le mode Away, entrez le code utilisateur puis appuyez sur [AWAY].

☐ Vous pouvez passer directement du mode Home, Chime ou Off au mode Away en appuyant pendant deux secondes sur la touche [AWAY] (Il est possible de désactiver l'armement rapide. Se reporter au chapitre « Programmation avancée » du présent manuel).

DÉLAI DE SORTIE (POUR QUITTER LES LOCAUX)

✳ Lorsque le système passe en mode Away, la console émet un « gong » et trois « bips ».

✳ Pendant les soixante secondes du délai de sortie, la console émet des « bips » (doubles bips de 10 secondes) et le voyant AWAY clignote.

◆ Le délai de sortie vous donne 60 secondes pour sortir par une porte d'entrée/sortie sans déclencher d'alarme.

◆ Si vous rentrez à nouveau avant expiration du délai de sortie, vous prolongez ce dernier de 60 secondes supplémentaires (une seule fois).

✳ Après expiration du délai de sortie, la console émet un « gong » pour avertir l'utilisateur que la console est complètement armée.

✍ ***NOTE : vous pouvez modifier la durée du délai de sortie. Se reporter au chapitre « Programmation avancée » du présent manuel.***

DÉLAI D'ENTRÉE

◆ Le délai d'entrée vous donne **30 secondes** pour entrer dans les locaux par une porte d'entrée/sortie sans déclencher d'alarme.

◆ Si un détecteur d'entrée/sortie est déclenché, ce qui déclenche le démarrage du délai d'entrée, les détecteurs d'intérieur deviennent également **différés** (cela permet les mouvements dans les locaux pendant toute la durée du délai d'entrée).

✳ Pendant les trente secondes du délai d'entrée, la console émet des « bips ».

◆ Lorsque le délai d'entrée est écoulé, la console déclenche une alarme générale et fait sonner la sirène si elle n'est pas désarmée en mode Off ou Chime.

✳ Si une alarme s'est déclenchée pendant votre absence, la console émet plusieurs bips après désarmement et le voyant du détecteur à l'origine de l'alarme se met à clignoter (repassez en mode Off ou réarmez la console pour interrompre le clignotement du voyant de mémoire d'alarme).

✍ ***NOTE : vous pouvez modifier la durée du délai d'entrée. Se reporter au chapitre « Programmation avancée » du présent manuel.***

DÉSACTIVATION MANUELLE DES DÉTECTEURS

◆ La désactivation manuelle des détecteurs en mode Away permet d'armer le système malgré des portes et fenêtres ouvertes et en conservant la protection de périmètre sur toutes les autres portes et fenêtres fermées.

◆ La console refuse de s'armer lorsque des détecteurs de fenêtres ou de portes sont ouverts.

✳ La console émet quatre bips forts-faibles pour signaler que quelque chose est ouvert et que le système conserve le mode précédent.

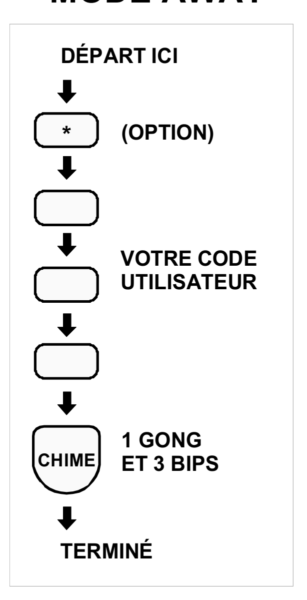
✳ Les voyants d'état de détecteurs allumés indiquent quels détecteurs sont ouverts.

☐ Pour désactiver manuellement les détecteurs ouverts, réarmez le système *dans les cinq secondes*.

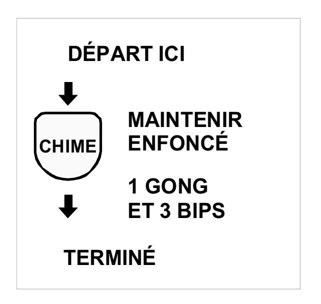
✳ La console émet un « gong » et trois « bips ». Le voyant AWAY s'allume et les détecteurs ouverts sont désactivés.

✍ ***NOTE : les détecteurs désactivés ne peuvent plus déclencher d'alarme.***

MODE AWAY

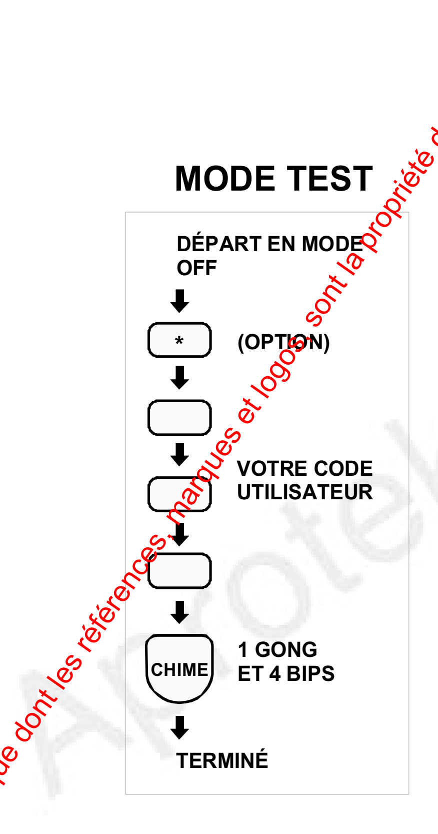


ARMEMENT RAPIDE



MODE TEST

- ◆ Même s'il s'agit d'un système supervisé automatique, les associations de sécurité contre l'incendie et les effractions recommandent de régulièrement tester manuellement tous les systèmes de sécurité.
- ◆ Pour passer en mode Test, la console doit être en mode Off.
- ☐ Pour passer en mode Test, entrez votre code utilisateur et appuyez sur [TEST].
- ✳ Lorsque le système passe en mode Test, la console émet un « gong » et quatre « bips ».
- ☐ Lorsque vous maintenez enfoncée la touche [TEST], tous les voyants de la console s'allument.
- ✳ Les voyants d'état de tous les détecteurs programmés dans la console se mettent à clignoter.
- ☐ Allez appuyer sur le bouton de test de chaque détecteur ou ouvrez et fermez chaque ouverture protégée.
- ☐ Pour tester le clavier sans fil, appuyez sur la touche [A].
- ✳ La console émet un « bing » pour chaque détecteur testé.
- ✳ Au fur et à mesure que les détecteurs sont testés, les voyants d'état correspondant cessent de clignoter pour indiquer l'état actuel des détecteurs.
- ☐ Poursuivez les tests jusqu'à ce qu'aucun voyant d'état ne clignote.
- ✍ ***NOTE : si la console reste inactive alors que le système est en mode Test, elle repasse automatiquement en mode Off au bout de 3 minutes.***
- ◆ En cas de connexion directe (sans ligne téléphonique) sur DVS-2400 avec le logiciel d'accès à distance RA-2400 (version 1.3 ou suivante), appuyez sur la touche [EMERGENCY] quand le système est en mode Test afin de connecter la console au modem.



FONCTIONNEMENT DES DETECTEURS DANS CHAQUE MODE DE CONSOLE

TYPE DETECTEUR	MODE OFF	MODE CHIME	MODE HOME	MODE AWAY
AUTOMATISME	ACTIVE ET DESACTIVE LA FONCTION SORTIE AUTOMATISME			
URGENCE	ARME 24-HEURES - DECLENCHE L'ALARME D'URGENCE			
PANIQUE	ARME 24-HEURES - DECLENCHE L'ALARME DE PANIQUE SILENCIEUSE			
INCENDIE	ARME 24-HEURES - DECLENCHE L'ALARME D'INCENDIE			
PERIMETRE	DESACTIVE	CARILLON	ALARME D'EFFRACTION INSTANTANEE	
ENTREE/SORTIE	DESACTIVE	CARILLON	ALARME D'EFFRACTION DIFFEREE	
INTERIEUR	DESACTIVE	DESACTIVE	DESACTIVE	SUIVI (ALARME D'EFFRACTION INSTANTANEE SAUF SI ACTIVEE PENDANT DELAI D'ENTREE)
CARILLON	CARILLON			
2 BOUTONS ARM/DESARM (GAUCHE) 2 BOUTONS AUTOMAT. (DROITE) URGENCE (LES DEUX)	LE BOUTON DE GAUCHE POUR PASSER EN MODE AWAY* SI UNE ALARME S'EST DECLENCHEE, PASSE LA CONSOLE EN MODE OFF**		LE BOUTON DE GAUCHE POUR PASSER EN MODE OFF	
2 BOUTONS ARMEMENT (GAUCHE) 2 BOUTONS DESARM. (DROITE) URGENCE (LES DEUX)	LE BOUTON DE GAUCHE POUR PASSER EN MODE AWAY* SI UNE ALARME S'EST DECLENCHEE, PASSE LA CONSOLE EN MODE OFF**		LE BOUTON DE DROITE POUR PASSER EN MODE OFF	
ENVIRONNEMENT	DECLENCHE SEULEMENT UNE ANNONCE			

Tableau de fonctionnement des détecteurs

Tableau des fonctions de détecteurs

* MODE HOME POSSIBLE EN UTILISANT L'ÉTAPE DE PROGRAMMATION 50.
** MODE CHIME POSSIBLE EN UTILISANT L'ÉTAPE DE PROGRAMMATION 51.

- ◆ La console DVS-2400 est un système de sécurité sans fil supervisé.
- ◆ Dès que la console décèle un problème sur l'un des détecteurs ou sur la pile de secours du système supervisé, elle indique le problème et, si elle est surveillée, le signale à la Centrale via le communicateur (suivant la programmation du communicateur).

PILE DE SECOURS FAIBLE

- ◆ La console charge et surveille en permanence la pile de secours optionnelle (si celle-ci est installée).
- ◆ Si l'état de la pile de secours n'est pas normal, le voyant POWER (alimentation électrique) signale le problème.
- ✳ Le voyant POWER brille normalement lorsque la console est alimentée sur secteur.
- ✳ Si une pile de secours chargée est installée et que la console n'est plus alimentée électriquement sur secteur, le voyant POWER baisse en intensité dès que la console bascule sur la pile de secours.
- ✳ Si la pile de secours faiblit, si elle se recharge ou si elle n'est pas installée, le voyant POWER clignote tant que la console est alimentée sur secteur.
- ✳ Si la console n'est plus alimentée électriquement et que la pile de secours n'est pas installée, le voyant POWER s'éteint (dans ce cas, le système n'a plus d'électricité et ne fonctionne plus).
- ☐ La pile de secours utilisée dans la console a une durée de vie normale de 3 à 4 ans. Si elle ne se recharge pas en 72 heures, elle doit être remplacée.

PILES DE DETECTEURS FAIBLES

- ✳ Si le voyant BATTERIES (piles) de la console clignote, cela signifie que la pile d'un ou plusieurs détecteurs est trop faible.
- ☐ Appuyez sur la touche [*] pendant une seconde pour obtenir l'état des détecteurs. Le voyant d'état des détecteurs dont la pile est usée s'allume en même temps que le voyant BATTERIES.
- ☐ Remplacez les piles de détecteurs suivant les instructions.
- ☐ Après avoir remplacé une ou plusieurs piles de détecteurs, passez en mode Test et testez entièrement le système (voir le paragraphe Mode Test). Lorsque vous passez en mode Test, les indications d'erreur de pile disparaissent.

PROBLÈME RADIO D'UN DETECTEUR

- ✳ Si le voyant TROUBLE clignote, cela signifie qu'un ou plusieurs détecteurs n'ont pas signalé leur état pendant les huit heures de la période de rapport d'état.
- ☐ Appuyez sur la touche [*] pendant une seconde pour obtenir l'état des détecteurs. Le voyant d'état des détecteurs qui n'ont envoyé aucun rapport d'état s'allume en même temps que le voyant TROUBLE.
- ☐ Après vérification et réparation du détecteur, passez en mode Test et testez entièrement le système (voir le paragraphe Mode Test). Lorsque vous passez en mode Test, les indications d'incident disparaissent.

VOYANT BATTERIES

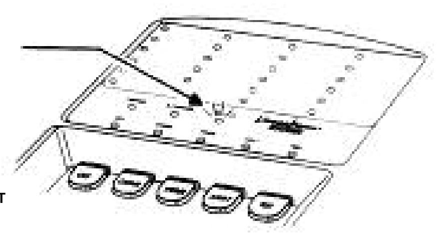
CLIGNOTANT SI LA PILE D'UN OU PLUSIEURS DÉTECTEURS EST TROP FAIBLE

ALLUME AVEC LE VOYANT D'ÉTAT DU DÉTECTEUR PENDANT LA VÉRIFICATION DE L'ETAT DES PILES (APPUYER SUR * PENDANT 1 SECONDE)

VOYANT TROUBLE

CLIGNOTANT SI UN OU PLUSIEURS DETECTEURS N'ONT PAS SIGNALE LEUR ETAT PENDANT LES HUIT HEURES DE LA PERIODE DE RAPPORT D'ETAT

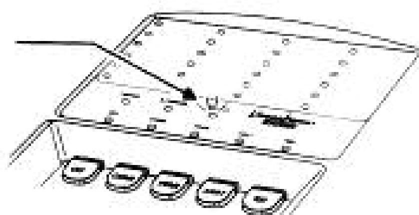
ALLUME AVEC LE VOYANT D'ÉTAT DU DÉTECTEUR PENDANT LA VÉRIFICATION DE L'ÉTAT DE L'ÉMETTEUR (APPUYER SUR * PENDANT 1 SECONDE)



VOYANT TROUBLE

CLIGNOTANT SI UN OU PLUSIEURS DETECTEURS N'ONT PAS SIGNALE LEUR ETAT PENDANT LES HUIT HEURES DE LA PERIODE DE RAPPORT D'ETAT

ALLUME AVEC LE VOYANT D'ÉTAT DU DÉTECTEUR PENDANT LA VÉRIFICATION DE L'ÉTAT DE L'ÉMETTEUR (APPUYER SUR * PENDANT 1 SECONDE)



- L'ajout de détecteurs supplémentaires permet d'augmenter la protection assurée par le système.
- Toutes les ouvertures du rez-de-chaussée et toutes les ouvertures accessibles dans les étages doivent être protégées.
- Les détecteurs de mouvement permettent de protéger les zones intérieures et les pièces dans lesquelles sont conservées des objets de valeur.

AJOUT DE DÉTECTEURS

☐ Commencez en passant la console en mode Test (entrez un code utilisateur puis appuyez sur [TEST]).

☐ Entrez le code utilisateur principal puis appuyez sur la touche [TEST].

✳ La console émet un « gong » et cinq « bips ».

✳ Les voyants d'état de tous les détecteurs programmés dans la console s'allument.

☐ Entrez un numéro de détecteur **inutilisé** compris entre 01 et 24 (vous devez entrer deux chiffres ; par exemple 05 pour le numéro 5).

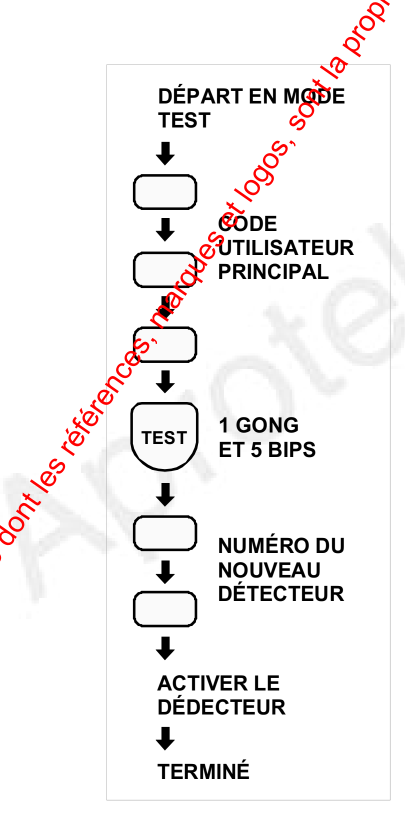
✍ ***NOTE : un détecteur peut être enregistré sous plusieurs numéros. Veillez à choisir un numéro de détecteur inutilisé. Si un détecteur est enregistré sous plusieurs numéros, supprimez les doublons à l'aide de la fonction de suppression de détecteurs.***

✳ Le voyant correspondant au numéro de détecteur choisi se met à clignoter.

☐ Activez le détecteur (pour ajouter un clavier sans fil appuyez sur la touche [*] du clavier).

✳ La console émet un unique « bing » lorsque le détecteur est enregistré. Le voyant d'état du nouveau détecteur reste allumé.

☐ Entrez un autre numéro de détecteur ou quittez le mode Setup (configuration) en appuyant sur la touche [OFF] pendant 3 secondes.



SUPPRESSION DE DÉTECTEURS

- Si un détecteur enregistré dans la console n'est plus utilisé par le système de sécurité, ou s'il s'agit d'un doublon (un même détecteur enregistré sous plusieurs numéros), il doit être supprimé de la mémoire de la console.
- Commencez en passant la console en mode Test.

☐ Entrez le code utilisateur principal puis appuyez sur la touche [TEST].

✳ La console émet un « gong » et cinq « bips ».

✳ Les voyants d'état de tous les détecteurs programmés dans la console s'allument.

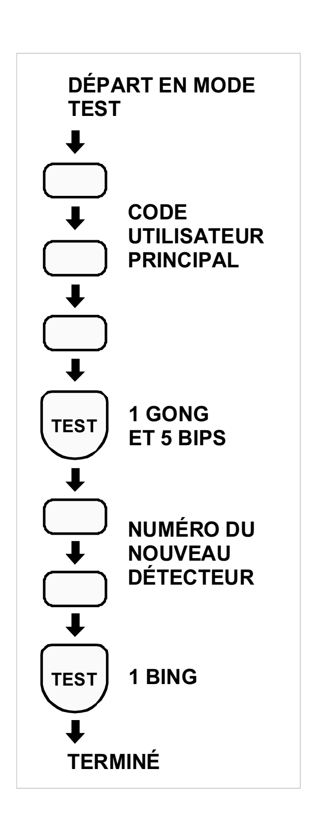
☐ Entrez le numéro du détecteur (01 à 24) que vous voulez supprimer (vous devez entrer deux chiffres ; par exemple 05 pour le numéro 5).

✳ Le voyant correspondant au numéro de détecteur choisi se met à clignoter.

☐ Appuyez sur la touche [TEST].

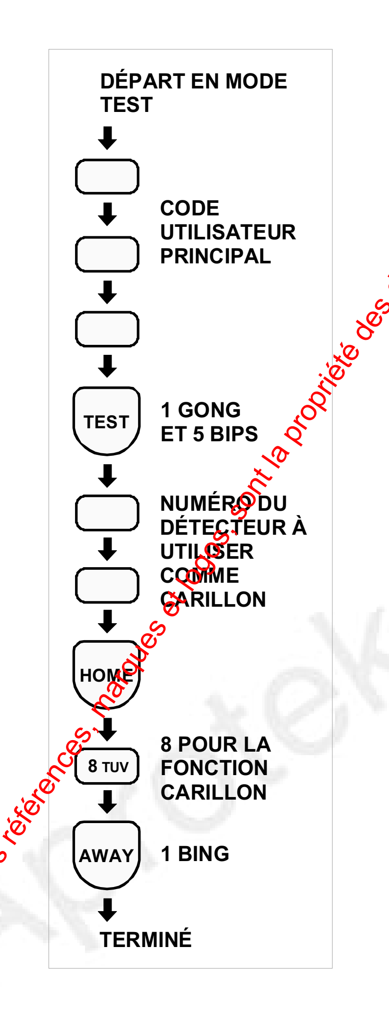
✳ La console émet un unique « bing » lorsque le détecteur est supprimé. Le voyant d'état du détecteur supprimé s'éteint.

☐ Entrez un autre numéro de détecteur ou quittez le mode Configuration en appuyant pendant trois secondes sur la touche [**OFF**].



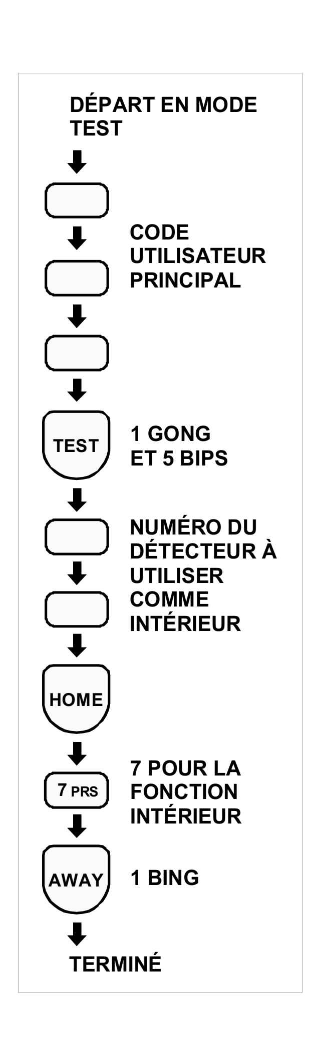
UTILISER UN DETECTEUR COMME CARILLON 24-HEURES

- ◆ Il est possible de programmer les détecteurs pour faire carillonner la console chaque fois qu'ils sont activés.
- ◆ Les détecteurs exclusivement carillons **ne peuvent pas** déclencher l'alarme, quel que soit le mode de la console.
- ◆ Le détecteur doit être préalablement enregistré dans la console (pour plus de détails, se reporter au paragraphe « Ajout de détecteurs »).
- ☐ Commencez en passant la console en mode Test.
- ☐ Entrez le code utilisateur principal puis appuyez sur la touche [TEST].
- ✳ La console émet un « gong » et cinq « bips ».
- ✳ Les voyants d'état de tous les détecteurs programmés dans la console s'allument.
- ☐ Entrez le numéro du détecteur (01 à 24) que vous souhaitez utiliser comme carillon (vous devez entrer deux chiffres ; par exemple 05 pour le numéro 5).
- ✳ Le voyant correspondant au numéro de détecteur choisi se met à clignoter.
- ☐ Appuyez sur [HOME], 8, puis [AWAY]. La console émet un « bing ».
- ☐ Entrez un autre numéro de détecteur ou quittez le mode Setup (configuration) en appuyant sur la touche [OFF] pendant 3 secondes.



PROGRAMMER UN DÉTECTEUR INTÉRIEUR

- ◆ Les détecteurs de mouvement sont automatiquement programmés comme détecteurs intérieurs. Mais n'importe quel autre détecteur peut également être programmé comme détecteur intérieur.
- ◆ Les détecteurs intérieurs ne peuvent déclencher une alarme que lorsque la console est en mode Away.
- ◆ Le détecteur doit être préalablement enregistré dans la console (pour plus de détails, se reporter au paragraphe « Ajout de détecteurs »).
- ☐ Commencez en passant la console en mode Test.
- ☐ Entrez le code utilisateur principal puis appuyez sur la touche [TEST].
- ✳ La console émet un « gong » et cinq « bips ».
- ✳ Les voyants d'état de tous les détecteurs programmés dans la console s'allument.
- ☐ Entrez le numéro du détecteur (01 à 24) que vous souhaitez utiliser comme détecteur intérieur (vous devez entrer deux chiffres ; par exemple 05 pour le numéro 5).
- ✳ Le voyant correspondant au numéro de détecteur choisi se met à clignoter.
- ☐ Appuyez sur [HOME], 7, puis [AWAY]. La console émet un « bing ».
- ☐ Entrez un autre numéro de détecteur ou quittez le mode Setup (configuration) en appuyant sur la touche [OFF] pendant 3 secondes.



UTILISER UN DÉTECTEUR POUR UNE FONCTION DIFFÉRENTE

- ◆ Il est possible de reprogrammer des détecteurs afin d'en modifier les fonctions.
- ◆ Le détecteur doit être préalablement enregistré dans la console (pour plus de détails, se reporter au paragraphe « Ajout de détecteurs »).
- ☐ Commencez en passant la console en mode Test.
- ☐ Entrez le code utilisateur principal puis appuyez sur la touche [TEST].
- ✳ La console émet un « gong » et cinq « bips ».
- ✳ Les voyants d'état de tous les détecteurs programmés dans la console s'allument.
- ☐ Entrez le numéro du détecteur (01 à 24) dont vous souhaitez modifier la fonction (vous devez entrer deux chiffres ; par exemple 05 pour le numéro 5).
- ✳ Le voyant correspondant au numéro de détecteur choisi se met à clignoter.
- ☐ Choisissez le numéro de la fonction voulue dans le Tableau des fonctions de détecteurs (ci-dessous).
- ☐ Appuyez sur [HOME], le numéro de la fonction, puis [AWAY]. La console émet un « bing ».
- ☐ Entrez un autre numéro de détecteur ou quittez le mode Setup (configuration) en appuyant sur la touche [OFF] pendant 3 secondes.

DÉPART EN MODE TEST
↓
☐
↓
☐ **CODE UTILISATEUR PRINCIPAL**
↓
☐
↓
TEST **1 GONG ET 5 BIPS**
↓
☐
↓
☐ **NUMÉRO DU DÉTECTEUR À MODIFIER**
↓
HOME
↓
☐ **NUMÉRO DE LA FONCTION**
↓
AWAY **1 BING**
↓
TERMINÉ

INFORMATIONS DE PROGRAMMATION		FONCTIONNEMENT DES DETECTEURS DANS CHAQUE MODE DE CONSOLE			
N° FONCTION	TYPE DETECTEUR	MODE OFF	MODE CHIME	MODE HOME	MODE AWAY
1	AUTOMATISME	ACTIVE ET DESACTIVE LA FONCTION SORTIE AUTOMATISME			
2	URGENCE	ARME 24-HEURES - DECLENCHE L'ALARME D'URGENCE			
3	PANIQUE	ARME 24-HEURES - DECLENCHE L'ALARME DE PANIQUE SILENCIEUSE			
4	INCENDIE	ARME 24-HEURES - DECLENCHE L'ALARME D'INCENDIE			
5	PERIMETRE	DESACTIVE	CARILLON	ALARME D'EFFRACTION INSTANTANEE	
6	ENTREE/SORTIE	DESACTIVE	CARILLON	ALARME D'EFFRACTION DIFFEREE	
7	INTERIEUR	DESACTIVE	DESACTIVE	DESACTIVE	SUIVI (ALARME D'EFFRACTION INSTANTANEE SAUF SI ACTIVEE PENDANT DELAI D'ENTREE)
8	CARILLON	CARILLON			
9	2 BOUTONS ARM/DESARM (GAUCHE) 2 BOUTONS AUTOMAT. (DROITE) URGENCE (LES DEUX)	LE BOUTON DE GAUCHE POUR PASSER EN MODE AWAY* SI UNE ALARME S'EST DECLENCHEE, PASSE LA CONSOLE EN MODE OFF**		LE BOUTON DE GAUCHE POUR PASSER EN MODE OFF	
10	2 BOUTONS ARMEMENT (GAUCHE) 2 BOUTONS DESARM. (DROITE) URGENCE (LES DEUX)	LE BOUTON DE GAUCHE POUR PASSER EN MODE AWAY* SI UNE ALARME S'EST DECLENCHEE, PASSE LA CONSOLE EN MODE OFF**		LE BOUTON DE DROITE POUR PASSER EN MODE OFF	
11	ENVIRONNEMENT	DECLENCHE SEULEMENT UNE ANNONCE			

Tableau des fonctions de détecteurs

* MODE HOME POSSIBLE EN UTILISANT L'ÉTAPE DE PROGRAMMATION 50.
** MODE CHIME POSSIBLE EN UTILISANT L'ÉTAPE DE PROGRAMMATION 51.

- Pour effectuer chaque étape de programmation avancée, la console doit être en mode Configuration.
- Chaque fonction de programmation s'effectue à l'aide de frappes similaires. Une fois que la console est en mode Configuration, entrez le numéro de l'étape de programmation, appuyez sur la touche [**HOME**] (HOME = programme), entrez la nouvelle valeur et appuyez sur la touche [**AWAY**] (AWAY = mémoriser). Suivez les valeurs indiquées à côté des étapes de programmation.

HOME = PROGRAMME **TEST = SUPPRIMER**

AWAY = MÉMORISER

MODE CONFIGURATION

- ☐ Démarrez avec la console en mode Test (l'accès au mode Configuration ne peut se faire autrement).
- ☐ Dans le mode Test, entrez le code utilisateur principal, puis appuyez sur [**TEST**].
- ✍ ***NOTE : seul le code utilisateur principal permet de mettre la console en mode Configuration. Ce mode n'est pas accessibles par les codes utilisateurs restreints.***
- ✳ Un « gong » et cinq « bips » sont émis, signalant que la console est en mode Configuration.
- ☐ Pour quitter le mode Configuration, maintenez la touche [**OFF**] enfoncée pendant trois secondes.
- ✍ ***NOTE : si la console reste inutilisée pendant plus de trois minutes en mode Configuration, elle passe automatiquement en mode Off.***

OPTIONS DE PROGRAMMATION DE LA CONSOLE

ETAPE N°	FONCTION PROGRAMME	VALEURS POSSIBLES	VALEUR D'USINE	INSTALLATION
25	DELAI D'ENTREE	20 A 255 SECONDES	30	
26	DELAI DE SORTIE	20 A 255 SECONDES	60	
30	DELAI DE SIRENE D'EFFRACTION	1 A 30 MINUTES	5	
31	DELAI DE SIRENE D'URGENCE	1 A 30 MINUTES	5	
32	DELAI DE SIRENE D'INCENDIE	1 A 30 MINUTES	5	
40	DELAI DE SORTIE AUTOMATISME	0 A 2500 SECONDES (0 = ACTIVER/DESACTIVER)	0	
50	MODE ACTIVATION A DISTANCE	2 = MODE HOME ; 3 = MODE WAY	3	
51	MODE DESACTIVATION A DISTANCE	0 = MODE OFF ; 1 = MODE CHIME	0	
61	BIPS DELAI ENTREE	0 = DESACTIVE ; 1 = ACTIVE	1	
62	BIPS DELAI SORTIE	0 = DESACTIVE ; 1 = ACTIVE	1	
63	ALARME D'EFFRACTON SILENCIEUSE	0 = AUDIBLE ; 1 = SILENCIEUSE	0	
64	ALARME D'URGENCE SILENCIEUSE	0 = AUDIBLE ; 1 = SILENCIEUSE	0	
65	ACTIVATION RAPIDE	0 = DESACTIVE ; 1 = ACTIVE	1	
66	RESTAURATION AUTOMATIQUE	0 = DESACTIVE ; 1 = ACTIVE	0	
67	MODE MANUEL AUTOMATIQUE	0 = DESACTIVE ; 1 = ACTIVE	0	
68	MODE AUTOMATISME PENDANT ALARME	0 = CLIGNOTANT (ACTIVE PAR LA FONCTION 72) 1 = FIXE (ACTIVE PAR LA FONCTION 72)	0	
69	SONS "BING" AUTOMATISME	0 = PAS DE "BINGS" 1 = "BINGS"	1	
70	ECHOS ACTIVATION/DESACTIVATION A DISTANCE	0 = PAS D'ECHO 1 = ECHOS (1 = ACTIVATION ; 2 = DESACTIVATION)	1	
71	AUTOMATISME CLIGNOTANT APRES ALARME	0 = STANDARD 1 = CLIGNOTEENT APRES ALARME	0	
72	AUTOMATISME ACTIVE PENDANT ALARME	0 = STANDARD 1 = AUTOMATISME ACTIVE PENDANT ALARME (PROGRAMME CLIGNOTANT OU FIXE AVEC LA FONCTION 68)	0	
73	AUTOMATISME ACTIVE LORS DE L'ACTIVATION	0 = STANDARD 1 = ACTIVE DURANT L'ACTIVATION	0	
74	AUTOMATISME ACTIVE DURANT ENTREE/SORTIE	0 = STANDARD 1 = ACTIVE DURANT ENTREE/SORTIE	0	
75	POLARITE AUTOMATISME	1 = + QUAND DESACTIVE ; 1 = + QUAND ACTIVE	1	
87	MOT DE PASSE D'ACCES A DISTANCE	6 CHIFFRES	987654	
92	CODE DE PRIORITE	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
93	CODE UTILISATEUR RESTREINT # 1	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
94	CODE UTILISATEUR RESTREINT # 2	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
94	CODE UTILISATEUR RESTREINT # 3	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
96	CODE UTILISATEUR RESTREINT # 4	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
97	CODE UTILISATEUR RESTREINT # 5	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
98	CODE UTILISATEUR ALERTE PAGE	1 A 5 CHIFFRES	SUPPRIME	
99	CODE UTILISATEUR PRINCIPAL	1 A 5 CHIFFRES	1234	

Tableau de programmation de la console

MODIFICATION DE LA SUPERVISION D'UN DÉTECTEUR

- Quand un détecteur est programmé, la console définit tous les détecteurs fixes comme supervisés et tous les détecteurs portables comme non supervisés.
- La console attend des rapports d'état toutes les heures de tous les détecteurs programmés comme supervisés.
- Tout détecteur peut être programmé comme supervisé ou non supervisé.

✍ ***NOTE : ne programmez pas un détecteur qui n'émet pas de rapport en tant que supervisé.***

NUMÉRO DU DÉDECTEUR A CHANGER
HOME — PROGRAMME
16 POUR SUPERVISÉ
17 POUR NON SUPERVISÉ
AWAY — MÉMORISER LE PROGRAMME

MODIFICATION DES PARAMÈTRES DE RESTAURATION D'UN DÉTECTEUR

- Quand un détecteur est programmé, la console le reconnaît automatiquement comme étant restauré manuellement ou automatiquement.
- La console attend des signaux de restauration de tout détecteur programmé en restauration manuelle.
- Tout détecteur peut être programmé en restauration manuelle ou automatique.

✍ ***NOTE : ne programmez pas un détecteur qui n'émet pas de rapport en tant que manuellement restauré.***

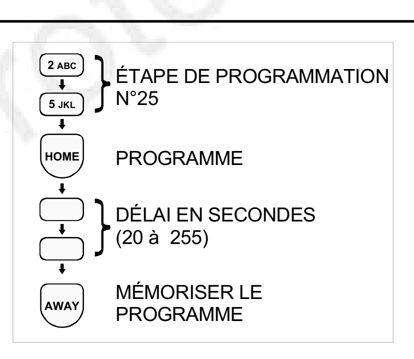
NUMÉRO DU DÉDECTEUR A CHANGER
HOME — PROGRAMME
18 POUR RETAURATION MANUELLE
19 POUR RESTAURATION AUTOMATIQUE
AWAY — MÉMORISER LE PROGRAMME

DÉLAI D'ENTRÉE

- Le délai d'entrée défini en usine est de 30 secondes.
- Ce délai peut être réglé entre 20 et 255 secondes.

✍ ***NOTE : ne fixez pas un délai d'entrée trop court. Laissez suffisamment de temps à l'utilisateur pour désarmer le système avant une alarme.***

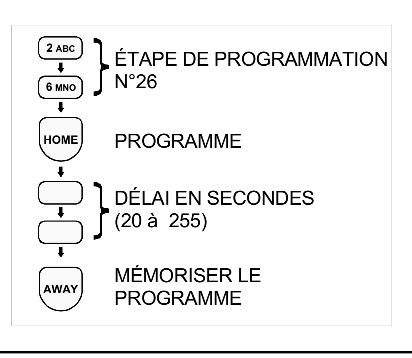
☐ Notez le nouveau délai d'entrée dans le Guide de l'utilisateur.



DÉLAI DE SORTIE

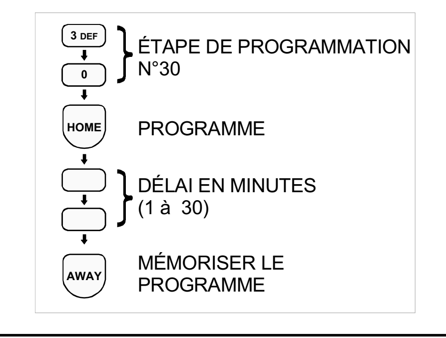
- Le délai de sortie défini en usine est de 60 secondes.
- Ce délai peut être réglé entre 20 et 255 secondes.

☐ Notez le nouveau délai de sortie dans le Guide de l'utilisateur.



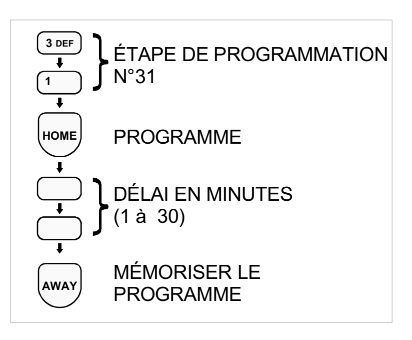
DÉLAI DE LA SIRÈNE D'EFFRACTION

- Le délai de la sirène d'effraction défini en usine est de cinq minutes.
- Ce délai peut être réglé entre 1 et 30 minutes.



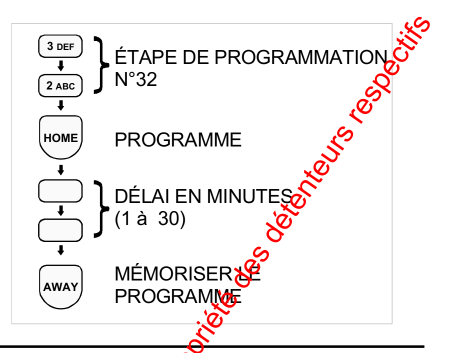
DÉLAI DE LA SIRÈNE D'URGENCE

- Le délai de la sirène d'effraction défini en usine est de cinq minutes.
- Ce délai peut être réglé entre 1 et 30 minutes.



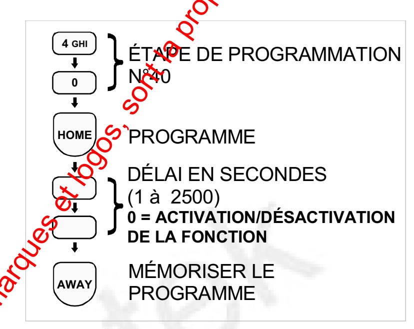
DÉLAI DE LA SIRÈNE D'INCENDIE

- Le délai de la sirène d'incendie défini en usine est de cinq minutes.
- Ce délai peut être réglé entre 1 et 30 minutes.



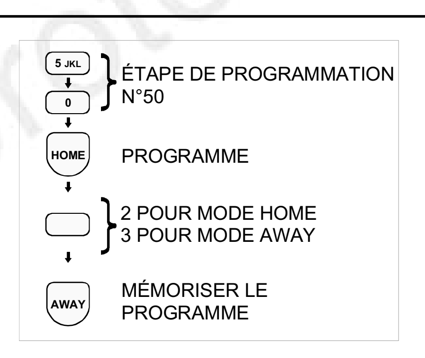
DÉLAI DE LA SORTIE AUTOMATISME

- Le paramétrage d'usine vous permet de basculer la sortie Automatisme en mode activé/désactivé lors de chaque activation du système.
- Vous pouvez paramétrer cette sortie pour qu'elle s'active, puis se désactive automatiquement après un délai de 1 à 2500 secondes (42 minutes).



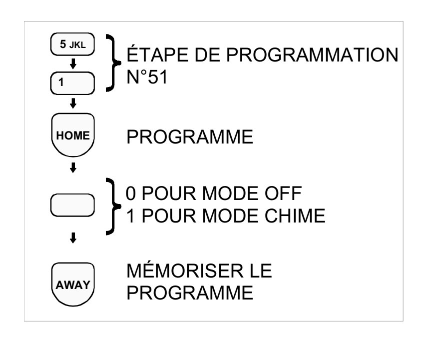
NIVEAU D'ACTIVATION DES TÉLÉCOMMANDES

- Le paramétrage d'usine permet aux télécommandes portables d'armer la console en mode « Away ».
- Alternativement, ces télécommandes portables peuvent armer le système en mode « Home ».
- Toute modification de ces paramètres d'usine se répercutera sur les commandes à distance utilisées avec le système.



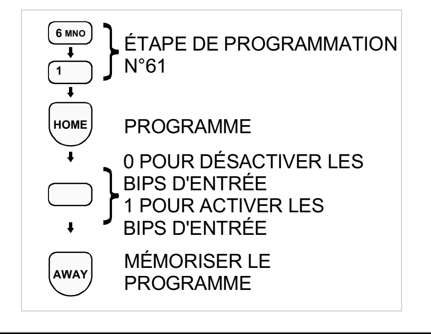
NIVEAU DE DÉSACTIVATION DES TÉLÉCOMMANDES

- Le paramétrage d'usine permet aux télécommandes portables de désarmer la console en mode « Off ».
- Alternativement, ces télécommandes portables peuvent désarmer le système en mode « Chime ».
- Toute modification de ces paramètres d'usine se répercutera sur les commandes à distance utilisées avec le système.



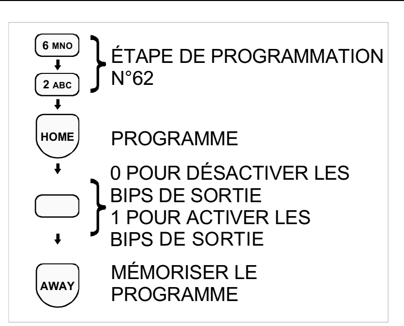
BIPS DE DÉLAI D'ENTRÉE

- La console est paramétrée en usine pour émettre des bips durant les délais d'entrée.
- Alternativement, ces bips peuvent être désactivés.
- Avec ces bips d'entrée désactivés, la console restera silencieuse après le déclenchement d'un détecteur retardé jusqu'à ce que le délai d'entrée expire, puis la sirène d'alarme se déclenchera.



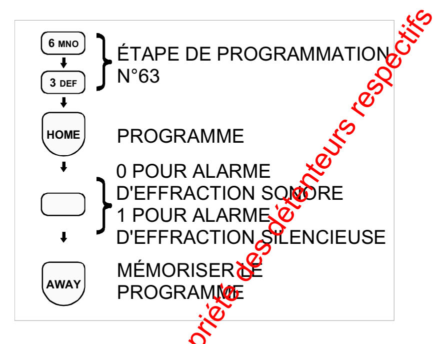
BIPS DE DÉLAI DE SORTIE

- La console est paramétrée en usine pour émettre des bips durant les délais de sortie.
- Alternativement, ces bips peuvent être désactivés.
- Avec ces bips de sortie désactivés, la console restera silencieuse après s'être activée en mode « Away » et jusqu'à ce que le délai de sortie expire, puis un seul « gong » sera émis.



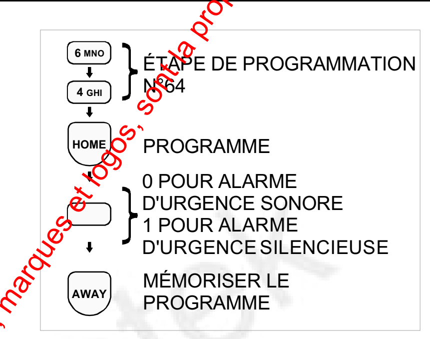
ALARMES D'EFFRACTION SILENCIEUSES

- Le paramétrage d'usine pour les alarmes d'effraction est le mode sonore.
- Alternativement, la console peut être programmée pour que les alarmes d'effraction soient silencieuses.



ALARMES D'URGENCE SILENCIEUSES

- Le paramétrage d'usine pour les alarmes d'urgence est le mode sonore.
- Alternativement, la console peut être programmée pour que les alarmes d'urgence soient silencieuses.



DÉSACTIVATION DE LA FONCTION « QUICK ARMING »

- Le paramétrage d'usine permet d'armer la console en appuyant pendant deux secondes sur les touches de mode (« *Quick arming » ou armement rapide*).
- Alternativement, la console peut être programmée pour inhiber la fonction « Quick arming ».
- Si cette fonction est désactivée, un code utilisateur *doit* être entré avant d'appuyer sur les touches de mode.

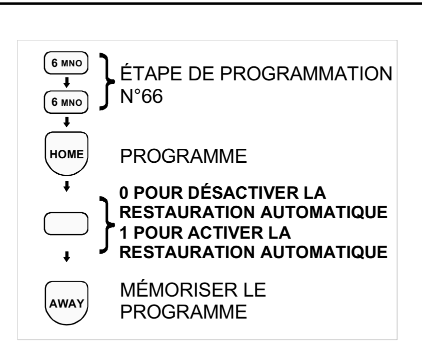
✍ ***NOTE : dans des installations commerciales, il est conseillé de désactiver le « Quick arming » pour éviter que des clients arment le système par accident.***

✍ ***NOTE : lorsque le « Quick arming » est désactivé, le mode Home instantané n'est pas disponible.***

6 MNO / 5 JKL — ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°65
HOME — PROGRAMME
0 POUR DÉSACTIVER L'ALARMEMENT RAPIDE
1 POUR ACTIVER L'ALARMEMENT RAPIDE
AWAY — MÉMORISER LE PROGRAMME

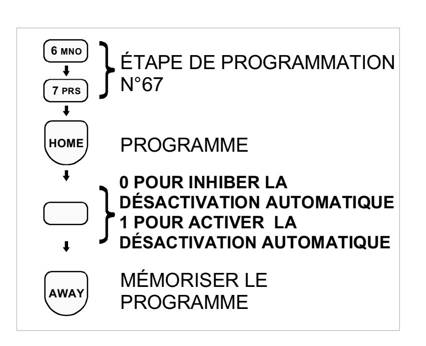
RESTAURATION AUTOMATIQUE DE DÉTECTEURS DÉSACTIVÉS

- Les détecteurs désactivés sont ignorés par la console et ne peuvent pas déclencher d'alarmes.
- Le paramétrage d'usine ne permet pas à la console de restaurer automatiquement (annuler la désactivation) des détecteurs qui se ferment. Ces derniers resteront désactivés jusqu'à ce que le système soit désarmé.
- Alternativement, la console peut être programmée pour restaurer automatiquement tout détecteur désactivé qui se ferme. Après avoir été restauré, le détecteur est prêt pour déclencher une alarme dès qu'il est à nouveau ouvert.

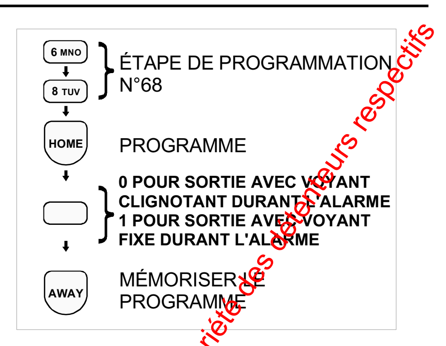


DÉSACTIVATION AUTOMATIQUE DE DÉTECTEURS OUVERTS

- Le paramétrage d'usine implique une désactivation manuelle de tous les détecteurs ouverts quand le système est armé.
- Si l'on tente d'armer la console avec des détecteurs ouverts, la console émettra cinq bips à deux tons et ne s'armera pas.
- Un armement renouvelé de la même manière dans les cinq secondes, désactivera tous les détecteurs ouverts et armera la console.
- Alternativement, la console peut être programmée pour désactiver automatiquement tous les détecteurs ouverts quand le système est armé.



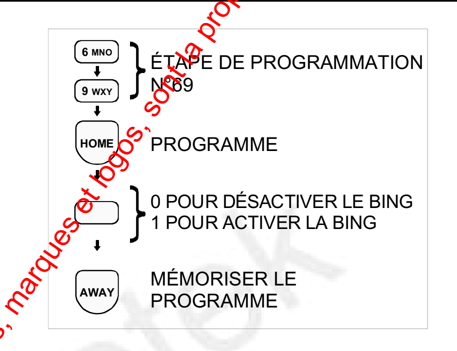
MODE SORTIE AUTOMATISME PENDANT L'ALARME



✍ *NOTE : pour que la sortie Automatisme s'active pendant une alarme, cette fonction doit être activée en suivant l'étape de programmation 71 ou 72.*

◆ Quand la sortie Automatisme est programmée pour s'activer durant une alarme, elle peut être également programmée pour clignoter ou rester fixe.

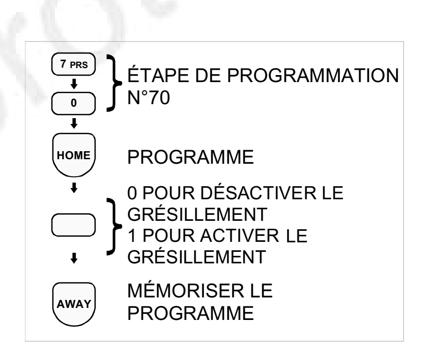
TONALITÉ D'ACTIVATION D'AUTOMATISME



◆ Le paramétrage d'usine est défini pour que la console émette un « bing » quand la sortie Automatisme est activée en appuyant sur la touche [**(A)**] ou déclenchée à l'aide d'une télécommande à deux boutons.

◆ Alternativement, ce signal sonore peut être désactivé.

ECHO D'ARMEMENT/DÉSARMEMENT AVEC TÉLÉCOMMANDE

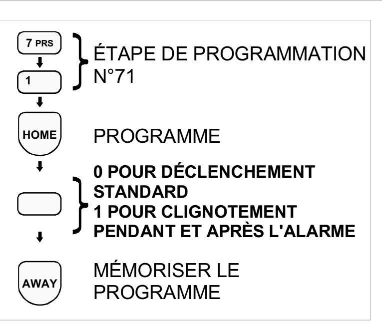


◆ Lorsque la console est armée/désarmée à l'aide d'une télécommande, le paramétrage d'usine est défini pour que la console « grésille » une fois quand elle est armée, deux fois quand elle est désarmée, et trois fois quand elle est armée avec des détecteurs désactivés.

◆ Alternativement, ces grésillements peuvent être désactivés.

✍ ***NOTE : si ces grésillements sont désactivés, il est conseillé de programmer la sortie Automatisme pour qu'elle s'active quand le système est armé, afin qu'un signal lumineux soit émis pour indiquer l'état d'activation de la console.***

SORTIE AUTOMATISME CLIGNOTANTE PENDANT ET APRÈS UNE ALARME

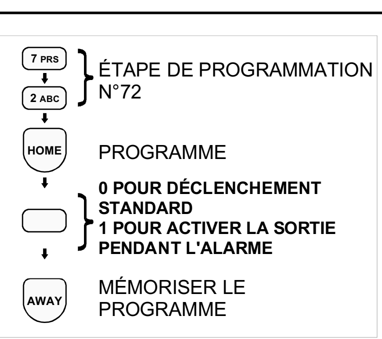


◆ Le paramétrage d'usine est défini pour que la sortie Automatisme de la console s'active en appuyant sur la touche [**(A)**] ou quand elle est déclenchée à l'aide d'une télécommande à deux boutons.

◆ En outre, la console peut être programmée pour faire clignoter la sortie Automatisme pendant et après une alarme.

◆ Ce clignotement se poursuit jusqu'à ce que les signaux d'état lumineux soient réinitialisés.

ACTIVATION DE LA SORTIE AUTOMATISME DURANT L'ALARME



◆ Le paramétrage d'usine est défini pour que la sortie Automatisme de la console s'active en appuyant sur la touche [**(A)**] ou quand elle est déclenchée à l'aide d'une télécommande à deux boutons.

◆ En outre, la console peut être programmée pour activer la sortie Automatisme durant les alarmes.

✍ ***NOTE : la sortie Automatisme peut être programmée pour clignoter ou rester fixe durant l'alarme (voir l'étape de programmation 68).***

SORTIE AUTOMATISME DURANT L'ARMEMENT

- Le paramétrage d'usine est défini pour que la sortie Automatisme de la console s'active en appuyant sur la touche [(A)] ou quand elle est déclenchée à l'aide d'une télécommande à deux boutons.
- En outre, la console peut être programmée pour activer la sortie Automatisme quand le système est armé.

7 PRS, 3 DEF – ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°73
HOME – PROGRAMME
0 POUR DÉCLENCHEMENT STANDARD
1 POUR ACTIVER LA SORTIE PENDANT L'ALARMEMENT
AWAY – MÉMORISER LE PROGRAMME

SORTIE AUTOMATISME DURANT LES DÉLAIS D'ENTREE/SORTIE

- Le paramétrage d'usine est défini pour que la sortie Automatisme de la console s'active en appuyant sur la touche [(A)] ou quand elle est déclenchée à l'aide d'une télécommande à deux boutons.
- En outre, la console peut être programmée pour activer la sortie Automatisme durant les délais d'entrée et de sortie.

7 PRS, 4 GHI – ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°74
HOME – PROGRAMME
0 POUR DÉCLENCHEMENT STANDARD
1 POUR ACTIVER LA SORTIE PENDANT LES DÉLAIS D'ENTRÉE/SORTIE
AWAY – MÉMORISER LE PROGRAMME

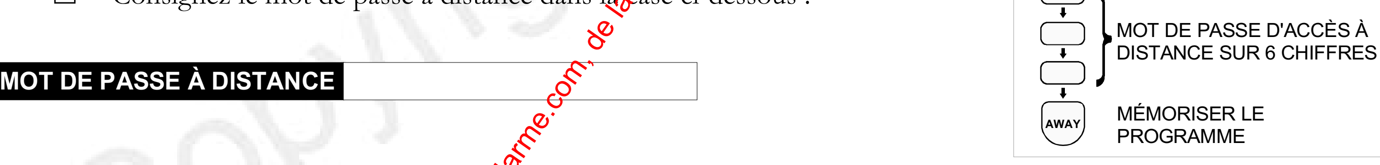
POLARITÉ DE LA SORTIE AUTOMATISME

- Le paramétrage d'usine est défini pour que la sortie Automatisme de la console fournisse une source de tension électrique limitée quand elle est activée.
- Alternativement, la console peut être programmée pour que sa sortie Automatisme fournisse une source de tension électrique limitée quand elle est *désactivée*.

7 PRS, 5 JKL – ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°75
HOME – PROGRAMME
0 POUR TENSION QUAND SORTIE DÉSACTIVÉE
1 POUR TENSION QUAND SORTIE ACTIVÉE
AWAY – MÉMORISER LE PROGRAMME

MOT DE PASSE D'ACCÈS À DISTANCE

- Ce mot de passe sert à accéder à la console quand le logiciel d'accès à distance RA-2400 est utilisé.
- Ce mot de passe doit être entré sur 6 chiffres.
- ☐ Consignez le mot de passe à distance dans la case ci-dessous :


MOT DE PASSE À DISTANCE

8 TUV, 7 PRS – ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°87
HOME – PROGRAMME
MOT DE PASSE D'ACCÈS À DISTANCE SUR 6 CHIFFRES
AWAY – MÉMORISER LE PROGRAMME

CODE DE PRIORITÉ

- Le code de priorité programmé désarmera le système, sans avertir par un quelconque signal sonore ou lumineux, mais se transmettra à la centrale.
- Le code de priorité **doit différer de deux chiffres ou plus de tout code utilisateur**.
- ☐ Consignez le code de priorité dans la case ci-dessous :

CODE DE PRIOPRITÉ

9 WXY, 2 ABC – ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°92
HOME – PROGRAMME
CODE DE PRIORITÉ SUR 1 À 5 CHIFFRES (CODE DE 3 À 5 CHIFFRES RECOMMANDÉ)
AWAY – MÉMORISER LE PROGRAMME

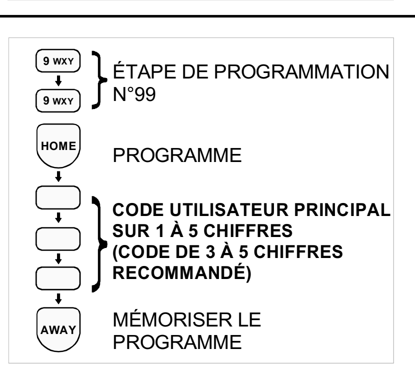
CODE UTILISATEUR PRINCIPAL

- Lors de la première mise sous tension de la console, le code utilisateur principal est 1234.
- Ce code peut être changé par programmation en un tout autre code à 5 chiffres. Seul le code utilisateur principal permet d'accéder au mode Configuration ; les codes utilisateurs restreints ne le peuvent pas.

NOTE : pour une sécurité optimale, un code sur 3 à 5 chiffres est recommandé.

- ☐ Consignez le code utilisateur principal dans la case ci-dessous :

CODE UTILISATEUR PRINCIPAL



AUTRES CODES UTILISATEUR

- La console peut être programmée avec cinq codes restreints et un code d'alerte page.
- Les codes utilisateurs restreints permettent d'utiliser normalement le système, mais ne donnent pas accès au mode Configuration.
- Les codes restreints peuvent accéder un mode Code spécial qui s'utilise pour modifier ou supprimer l'un ou l'autre des cinq codes utilisateurs restreints, le code utilisateur d'alerte page ou le code de priorité.
- Le code utilisateur d'alerte page compose le numéro du superviseur (programmé pour un pager) quand il est utilisé pour *DESARMER le système.*
- Un code utilisateur restreint peut être donné à des enfants par exemple ou à d'autres utilisateurs non autorisés à programmer la console.

✍ ***NOTE : pour une sécurité optimale, un code sur 3 à 5 chiffres est recommandé.***

✍ ***ATTENTION : NE PROGRAMMEZ JAMAIS UN CODERESTEINT OU D'ALERTE PAGE AVEC LE MEME NUMERO DE CODE QUE CELUI DE L'UTILISATEUR PRINCIPAL !***

☐ Consignez les codes utilisateurs restreints dans les cases ci-contre :

9 WXY → ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°93 À 98

HOME → PROGRAMME

CODE SUR 1 À 5 CHIFFRES (CODE DE 3 À 5 CHIFFRES RECOMMANDÉ)

AWAY → MÉMORISER LE PROGRAMME

ÉTAPE N°93	CODE UTILISATEUR RESTREINT N°1	
ÉTAPE N°94	CODE UTILISATEUR RESTREINT N°2	
ÉTAPE N°95	CODE UTILISATEUR RESTREINT N°3	
ÉTAPE N°96	CODE UTILISATEUR RESTREINT N°4	
ÉTAPE N°97	CODE UTILISATEUR RESTREINT N°5	
ÉTAPE N°98	CODE UTILISATEUR D'ALERTE PAGE	

SUPPRESSION DE CODES UTILISATEUR

- Tout code d'utilisateur restreint, de priorité ou d'alerte page peut être supprimé de la console.
- Tout accès à la programmation étant impossible sans le code utilisateur principal, ce dernier ne peut être supprimé selon la procédure décrite.
- Le code utilisateur principal peut être modifié en suivant l'étape de programmation N° 99.

✍ ***NOTE : le code utilisateur principal peut être supprimé à l'aide d'une réinitialisation générale de la console. Toutefois, tous les autres paramètres définis pour le système seront restaurés à leurs valeurs d'usine par défaut et tous les détecteurs programmés seront supprimés.***

9 WXY → ÉTAPE DE PROGRAMMATION DE CODE N°92 À 98

TEST → SUPPRIMER

RÉINITIALISATION GÉNÉRALE DE LA CONSOLE

- Une réinitialisation générale de la console restaurera toutes les paramètres définis à leurs valeurs d'usine. Le code utilisateur principal sera restauré à 1234.

✍ ***ATTENTION : Une réinitialisation générale de la console effacera tous les codes utilisateur et supprimera tous les détecteurs programmés. Toutes les valeurs de programmation de la console et du communicateur seront restaurées à leurs valeurs d'usine par défaut.***

☐ Démarrez le système en mode Test (le mode Configuration n'est accessible à partir d'aucun autre mode).

☐ **Dans le mode Test, entrez le code utilisateur principal, et appuyez sur** [TEST]**.**

✳ Un « gong » suivi de cinq «bips» signalent que le système est en mode Configuration.

☐ Entrez l'étape de programmation N° 999.

☐ **Appuyez sur** [TEST]**.**

☐ Entrez à nouveau les chiffres 999.

☐ **Appuyez à nouveau sur** [TEST]**.**

✳ Un « bing » vous signale le début de la réinitialisation. Ce processus prendra 10 secondes pendant que la mémoire est restaurée.

- Le système sera restauré dans son état initial, et le nouveau code utilisateur principal sera 1234 (pour reprogrammer le système, Cf. « Programmation de base de la console » dans ce manuel).

POUR EFFECTUER UNE RÉINITIALISATION GÉNÉRALE FRAPPEZ EXACTEMENT SUR LES TOUCHES INDIQUÉES

DÉMARRAGE MODE TEST

CODE UTILISATEUR PRINCIPAL

TEST → 1 GONG ET 5 BIPS

9 WXY, 9 WXY, 9 WXY → ÉTAPE N°999 POUR RÉINITIALISATION GÉNÉRALE

TEST → APPUYEZ SUR TEST

9 WXY, 9 WXY, 9 WXY → ENTREZ 999 POUR CONFIRMER LA RÉINITIALISATION GÉNÉRALE

TEST → **APPUYEZ SUR TEST APRÈS LE BING, ATTENDEZ ENVIRON 10 SECONDES**

TERMINÉ

MODE CONFIGURATION

- **Pour toutes les étapes de programmation du communicateur, la console doit être en mode Configuration.**
- Chaque fonction de programmation est réalisée à l'aide de combinaisons de touches similaires. Lorsque la console est en mode Configuration, entrez le numéro de l'étape de programmation, appuyez sur [**HOME**] (HOME = programmer), entrez la nouvelle valeur, puis appuyez sur [**AWAY**]. Utilisez les numéros indiqués pour chaque étape de programmation.

☐ Assurez-vous que la console est en mode Test (le seul mode à partir duquel vous pouvez passer en mode Configuration).

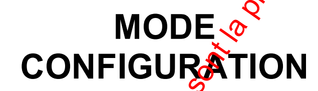
☐ En mode Test, entrez le code utilisateur principal puis appuyez sur [**TEST**].

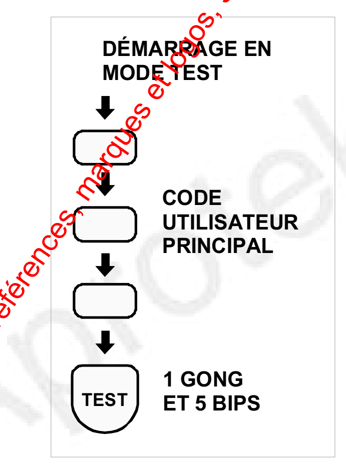
✍ ***NOTE : Seul le code utilisateur principal permet de passer la console en mode Configuration. Il est impossible d'accéder au mode Configuration à l'aide des codes utilisateurs restreints.***

✳ La console émet un « gong » et cinq « bips » pour signaler qu'elle passe en mode Configuration.

☐ Pour quitter le mode Configuration, appuyez pendant trois secondes sur la touche [**OFF**].

✍ ***NOTE : Si la console reste inutilisée en mode Configuration, elle repasse automatiquement en mode Off au bout de trois minutes.***





OPTIONS GENERALES DU COMMUNICATEUR				
ETAPE N°	**FONCTION PROGRAMME**	**VALEURS POSSIBLES**	**VALEUR D'USINE**	**INSTALLATION**
76	AUDIO BIDIRECTIONNEL	0 = AUCUN ; 1=ECOUTE ; 2=MANUEL BIDIR. ; 3=DUPLEX BIDIR.	0	
78	REPONSE VOCALE DE LA CONSOLE (ET DU HAUT-PARLEUR SI UTILISE)	0 = REPONSE VOCALE DESACTIVEE 1 = REPONSE VOCALE ACTIVEE	0	
100	VERROUILLAGE PROGRAMMATION A DISTANCE	0 = DEVERROUILLER ; 1 = VERROUILLER	0	
101	LIMITEUR D'APPEL	0 = DESACTIVE ; 1 = CINQ APPELS PAR PERIODE D'ARMEMENT	0	
103	DELAI DE NUMEROTATION	0 = PAS DE DELAI ; 1 = DELAI DE 30 SECONDES	0	
104	METHODE DE NUMEROTATION	0 = TONALITE ; 1 = IMPULSIONS	0	
107	MISE EN MARCHE DU COMMUNICATEUR	0 = COMMUNICATEUR DESACTIVE ; 1 = COMMUNICATEUR ACTIVE	0	

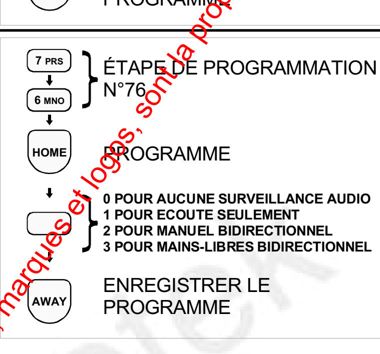
Tableau de programmation générale du communicateur

ACTIVATION DU COMMUNICATEUR

- Dans le paramétrage d'usine de la console, le communicateur est désactivé. Si le système doit être non supervisé, avec alarme locale uniquement, laissez le communicateur désactivé.
- Si le système est supervisé par une centrale, vous devez activer le communicateur comme indiqué ci-contre :

1 → 0 → 7 PRS — ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°107
HOME — PROGRAMME
[ ] — 0 POUR COMMUNICATEUR DÉSACTIVÉ / 1 POUR COMMUNICATEUR ACTIVÉ
AWAY — ENREGISTRER LE PROGRAMME

CONTRÔLE AUDITIF BIDIRECTIONNEL



- Lorsque le module vocal modèle VB-2 est installé, le communicateur permet un contrôle auditif bidirectionnel.
- Le module audio peut être programmé pour l'écoute seule, pour l'utilisation manuelle bidirectionnelle (à l'aide d'un téléphone à touches à la centrale), et pour l'utilisation « mains-libres » bidirectionnelle.
- Pour plus de détails sur le fonctionnement du module audio, reportez-vous aux instructions d'installation du VB-2.

✍ ***NOTE : L'utilisation de cette option nécessite l'installation du module de synthèse vocale numérique VB-2.***

- Dans le paramétrage d'usine, le module audio VB-2 est désactivé.
- Le module peut être activé pour l'écoute seule (1), pour utilisation manuelle bidirectionnelle (2), et pour utilisation bidirectionnelle totale (3).

RÉPONSE VOCALE

- La console peut être programmée pour que son haut-parleur émette les sons produits par les modules de synthèse vocale numérique VB-2 et VB-3.
- Cette option peut également fonctionner avec un haut-parleur à distance connecté à la console.
- Dans le paramétrage d'usine, la réponse vocale du haut-parleur est désactivée.
- L'utilisateur a la possibilité d'activer la réponse vocale du haut-parleur.

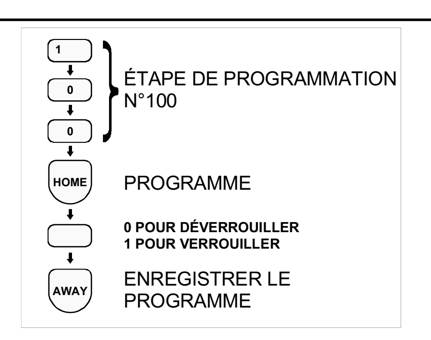
✍ ***La désactivation de la réponse vocale à l'aide de cette étape de programmation n'affecte que les sons produits par le module vocal. Elle n'empêche pas le haut-parleur de la console de faire sonner les sirènes locales et les tonalités.***

✍ ***NOTE : pour utiliser cette option, l'installation du module de synthèse vocale numérique VB-2 ou VB-3 est nécessaire.***

7 PRS → 8 TUV — ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°78
HOME — PROGRAMME
[ ] — 0 REPONSE VOCALE DESACTIVEE / 1 REPONSE VOCALE ACTIVEE
AWAY — ENREGISTRER LE PROGRAMME

VERROUILLAGE À DISTANCE

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur permet de se connecter à la console via le logiciel d'accès à distance RA-2400 et d'un modem (déverrouillé).
- Alternativement, le communicateur peut être programmé pour ne pas répondre aux appels entrants et donc, interdire l'accès à distance (verrouillé).



LIMITEUR D'APPEL

- Dans le paramétrage d'usine, le limiteur d'appel est désactivé. Cela permet au communicateur de signaler les alarmes d'effraction, une fois pour chaque détecteur, chaque fois qu'elles se déclenchent.
- Eventuellement, la console peut être programmée pour n'émettre que cinq rapports d'effraction par période d'armement.

✍ *NOTE : les détecteurs programmés en fonction 24-heures (Urgence, Panique, Incendie) envoient toujours un rapport à lacentraleet déclenchent toujours la sirène locale, quel que soit le paramétrage du limiteur d'appel.*

1 → 0 → 1 : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°101

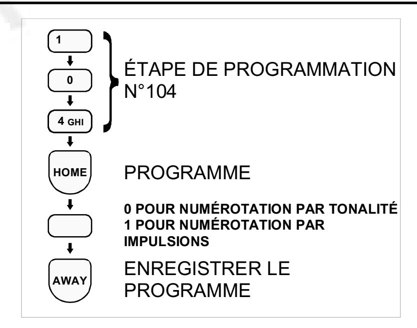
HOME : PROGRAMME

0 POUR DÉSACTIVER (APPELS ILLIMITES)
1 POUR ACTIVER (5 APPELS)

AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

DÉLAI DE NUMEROTATION

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur contacte instantanément la centrale dès qu'une alarme se déclenche ou qu'un incident de surveillance survient.
- Le communicateur peut également être programmé pour attendre 30 secondes avant de contacter la centrale. Cela laisse le temps à l'utilisateur de désarmer le système et d'éviter une communication en cas de fausse alarme déclenchée par l'abonné.



TYPE DE NUMÉROTATION

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur utilise la numérotation DTMF (fréquences multiples en double tonalité).
- Le communicateur peut également être programmé pour utiliser la numérotation par impulsions (rotative). Utilisez cette option si les lignes téléphoniques de votre installation n'acceptent pas la numérotation DTMF.

1 → 0 → 4 GHI : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°104

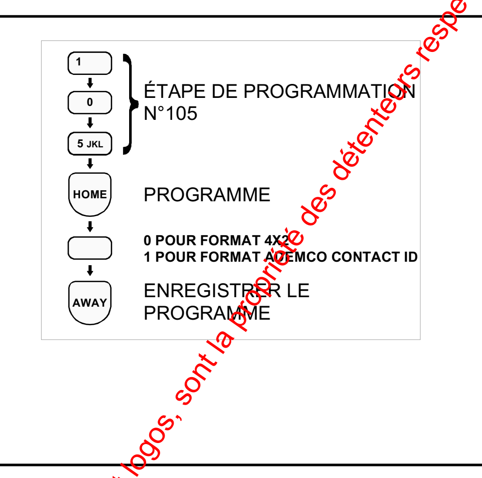
HOME : PROGRAMME

0 POUR NUMÉROTATION PAR TONALITÉ
1 POUR NUMÉROTATION PAR IMPULSIONS

AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

FORMAT DE RAPPORT

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur est programmé pour émettre des rapports au format 4x2. Ce format permet d'utiliser des numéros de comptes à 4 chiffres, de 0000 à 9999, et des codes d'alarmes à 2 chiffres.
- L'utilisateur peut également choisir le format de rapport ADEMCO CONTACT ID. Ce format permet d'utiliser des numéros de comptes à 4 chiffres, de 0000 à 9999, et de fournir des descriptions en clair si la centrale est compatible ADEMCO CONTACT ID.



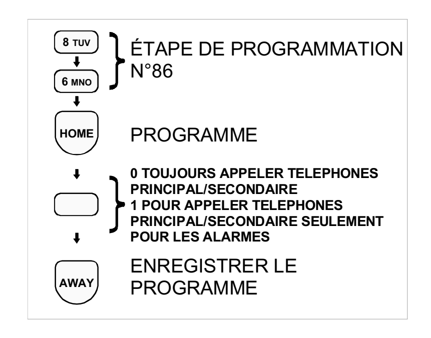
ROUTAGE DES APPELS

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur est programmé pour envoyer les appels au numéro de téléphone principal. Si la communication n'aboutit toujours pas au bout de 5 tentatives, le communicateur appelle le numéro secondaire. Si le numéro secondaire est toujours injoignable au bout de 5 tentatives, le communicateur s'interrompt pendant 5 minutes avant de reprendre la procédure d'appel depuis le début. Il peut ainsi effectuer 5 cycles d'appels (50 tentatives) avant de cesser d'appeler.
- Le communicateur peut également être programmé pour signaler les incidents de surveillance (piles faibles, problème radio, absence de courant électrique, etc.) au téléphone de surveillance plutôt qu'aux téléphones principal et secondaire.

✍ ***NOTE : si vous utilisez la fonction de code utilisateur « alarme page », le numéro de surveillance est réservé au numéro de pager. NE PROGRAMMEZ PAS LE ROUTAGE DES APPELS EN SÉLECTIONNANT L'OPTION 1.***

- Pour désactiver les rapports de surveillance, programmez le routage des appels en sélectionnant l'option « 1 » et supprimez le numéro de téléphone de surveillance, ou bien sélectionnez l'option « 2 » en format 4x2.

✍ ***NOTE : ne programmez pas le même numéro pour le téléphone principal et le téléphone secondaire. Voir les règles et réglementations de la FCC en matière de téléphonie, au dos du présent manuel.***



OPTIONS DE RAPPORT DU COMMUNICATEUR

ETAPE N°	FONCTION DE PROGRAMMATION	VALEURS POSSIBLES	PARAMETRAGE D'USINE	VALEUR DE L'INSTALLATION
86	ROUTAGE DES APPELS	0 = TOUJOURS APPELER TEL. PRINCIPAL/SECONDAIRE 1 = APPELER TEL. PRINCIPAL/SECONDAIRE POUR ALARMES SEULEMENT ET NUMERO DE SURVEILLANCE POUR LE RESTE	0	
88	NUMERO DE COMPTE	4 CHIFFRES	VIDE	
89	NUMERO PRINCIPAL	JUSQU'A 20 CHIFFRES	VIDE	
90	NUMERO SECONDAIRE	JUSQU'A 20 CHIFFRES	VIDE	
91	NUMERO DE SURVEILLANCE/PAGER	JUSQU'A 20 CHIFFRES	VIDE	
	POUR TOUS LES NUMEROS DE TELEPHONE	TOUCHE [A] : INSERER UNE PAUSE D'1 SECONDE TOUCHE [FIRE] : INSERER UNE PAUSE DE 5 SECONDES TOUCHE [CHIME] : INSERER UNE « * » TOUCHE [A] : INSERER UN « # » S'IL S'AGIT DU DERNIER CHIFFRE DU NUMERO DE TELEPHONE		
105	FORMAT DE RAPPORT	0 = 4X2 ; 1 = ADEMCO	0	
108	RAPPORT D'INCIDENT	0 = NON ; 1 = OUI	0	
110	RAPPORT D'ARMEMENT FORCE	0 = NON ; 1 = OUI	0	
111	RAPPORT D'OUVERTURE/FERMETURE	0 = NON ; 1 = OUI ; 2 = PAC MASTER SEULEMENT	0	
113	RAPPORT POINT ID POUR FORMAT 4X2	0 = NON ; 1 = OUI	1	

Tableau des options du communicateur

NUMÉRO DE COMPTE

- Le numéro de compte du communicateur doit être un nombre à 4 chiffres.
- Dans le paramétrage d'usine, le numéro de compte du communicateur est 0000.
- Entrez un numéro de compte compris entre 0000 et 9999.

8 TUV → 8 TUV } ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°88
HOME PROGRAMME
→ } NUMÉRO DE COMPTE À 4 CHIFFRES
AWAY ENREGISTRER LE PROGRAMME

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE PRINCIPAL

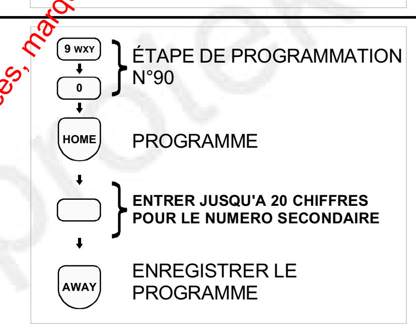
- Le numéro de téléphone principal de la centrale peut comporter jusqu'à 20 chiffres.
- Vous pouvez utiliser les chiffres 0 à 9.
- Le numéro de téléphone peut également comporter des pauses et des caractères spéciaux (voir ci-dessous).

8 TUV → 9 WXY } ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°89
HOME PROGRAMME
→ } ENTRER JUSQU'A 20 CHIFFRES POUR LE NUMÉRO PRINCIPAL
AWAY ENREGISTRER LE PROGRAMME

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SECONDAIRE

- Le numéro de téléphone secondaire de la centrale peut comporter jusqu'à 20 chiffres.
- Vous pouvez utiliser les chiffres 0 à 9.
- Le numéro de téléphone peut également comporter des pauses et des caractères spéciaux (voir ci-dessous).

✍ ***NOTE : pour supprimer le numéro de téléphone secondaire, entrez le numéro de l'étape de programmation puis appuyez sur [TEST].***



NUMÉRO DE TÉLÉPONE DE SURVEILLANCE / DE PAGER

- Le numéro de téléphone de surveillance de la centrale peut comporter jusqu'à 20 chiffres.
- Vous pouvez utiliser les chiffres 0 à 9.
- Le numéro de téléphone peut également comporter des pauses et des caractères spéciaux (voir ci-dessous).

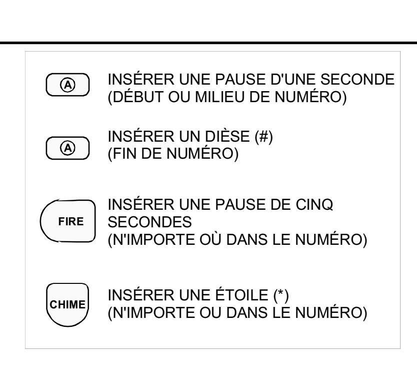
✍ ***NOTE : pour supprimer le numéro de téléphone de surveillance ou le numéro de pager, entrez le numéro de l'étape de programmation puis appuyez sur [TEST].***

- S'il s'agit d'un numéro de pager, entrez suffisamment de pauses (voir paragraphe ci-dessous) pour que le téléphone puisse répondre. Entrez ensuite le numéro à composer.
- Terminez l'alerte pager avec le caractère de fin, en général à l'aide de la touche A (#).

9 WXY → 1 } ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°91
HOME PROGRAMME
→ } ENTRER JUSQU'À 20 CHIFFRES POUR LE NUMÉRO DE SURVEILLANCE
AWAY ENREGISTRER LE PROGRAMME

PAUSES ET CARACTÈRES SPÉCIAUX

- Lorsque vous enregistrez des numéros de téléphones à l'aide des étapes 89, 90 et 91, utilisez les touches suivantes pour insérer des pauses ou des caractères spéciaux.
- Appuyez sur la touche [A] pour insérer une pause d'une seconde au début ou au milieu du numéro de téléphone.
- Appuyez sur la touche [A] en fin de numéro pour insérer un dièse (#).
- Appuyez sur la touche [FIRE] pour insérer une pause de 5 secondes n'importe où dans le numéro de téléphone.
- Appuyez sur la touche [CHIME] pour insérer une étoile (*) n'importe où dans le numéro de téléphone.



RAPPORTS D'INCIDENT SUR LA CONSOLE

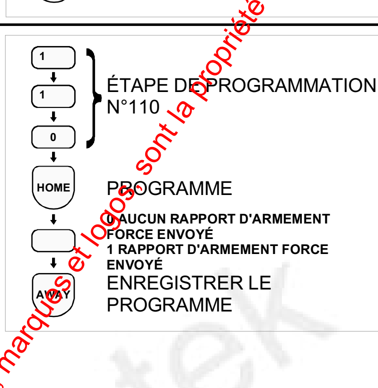
- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur ne signale pas à la centrale les incidents survenus sur la console.
- Le communicateur peut également être programmé pour signaler tous les incidents qui surviennent sur la console, c'est-à-dire toutes les situations entraînant l'allumage des voyants BATTERIES et TROUBLE. Le communicateur indique également si la pile de secours de la console est trop faible.

1 → 0 → 8 TUV : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°108
HOME : PROGRAMME
0 AUCUN RAPPORT D'INCIDENT ENVOYÉ
1 RAPPORT D'INCIDENT ENVOYÉ
AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

RAPPORTS D'ARMEMENT FORCÉ

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur n'envoie pas de rapports d'armement forcé.
- Le communicateur peut également être programmé pour signaler un armement forcé chaque fois que la console est armée tandis qu'un ou plusieurs détecteurs sont désactivés (ouverts).
- Dans le paramétrage d'usine, le code d'armement forcé est « 65 » (code 574 en format Ademco).

✍ ***NOTE : si l'armement forcé est activé et que la console est armée à distance malgré des détecteurs ouverts, soit par téléphone soit via le logiciel RA-2400, l'appelant est déconnecté si le communicateur est activé.***



RAPPORTS D'OUVERTURE ET DE FERMETURE

- Dans le paramétrage d'usine, le communicateur n'envoie pas de rapports d'ouverture ou de fermeture.
- Le communicateur peut également être programmé pour envoyer un rapport d'ouverture lorsque le système est désarmé, et un rapport de fermeture lorsqu'il est armé pour tous les utilisateurs ou uniquement l'utilisateur principal.

✍ ***NOTE 1 : dans les installations commerciales utilisant les rapports d'ouverture et de fermeture, il est recommandé de désactiver l'armement rapide pour éviter que les clients arment le système.***

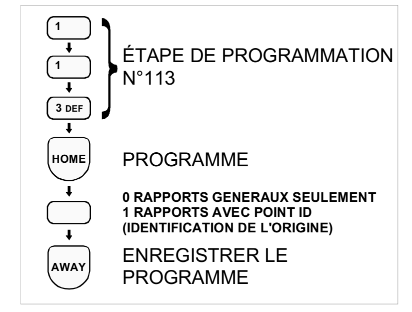
✍ ***NOTE 2 : les codes de rapports d'ouverture et de fermeture sont fixes. Un code unique est réservé au code d'utilisateur principal et à chacun des cinq codes d'utilisateurs restreints.***

✍ ***NOTE 3 : aucun code de fermeture n'est réservé au code d'utilisateur de pager. Le désarmement à l'aide du code d'utilisateur de pager entraîne un appel du numéro de surveillance, mais aucun rapport de fermeture n'est envoyé.***

1 → 1 → 1 : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°111
HOME : PROGRAMME
0 RAPPORTS GENERAUX SEULEMENT
1 RAPPORTS AVEC POINT ID (IDENTIFICATION DE L'ORIGINE)
AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

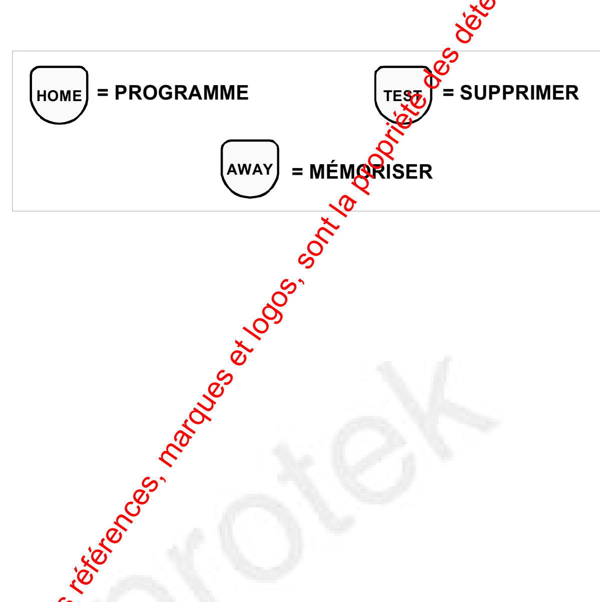
RAPPORTS POINT ID (IDENTIFICATION DE L'ORIGINE)

- Dans le paramétrage d'usine, la fonction Point ID est activée (identification de l'origine de l'alarme ou du problème) et le communicateur envoie des codes d'alarmes ou d'incidents (2 chiffres) pour chaque détecteur. Le détecteur à l'origine de l'alarme ou de l'incident peut être ainsi identifié par la centrale.
- La fonction Point ID peut également être désactivée. Dans ce cas, la centrale ne reçoit que des rapports d'alarmes et d'incidents généraux.



- Le code de rapport à deux chiffres émis par le communicateur pour chaque événement est paramétré à l'usine. Ces paramétrages peuvent être personnalisés en fonction de l'installation et des exigences de la centrale supervisant le système.
- Si la fonction de rapports Point ID est activée (paramétrage d'usine), chaque détecteur peut émettre un code d'alarme ou d'incident unique.
- Si la fonction de rapports Point ID est désactivée, le communicateur utilise les codes de rapports « généraux » pour chaque type d'événement.
- Toutes les fonctions de programmation sont réalisées à l'aide de combinaisons de touches similaires. Passez la console en mode Configuration. Entrez le numéro d'étape de programmation, appuyez sur la touche [*HOME*] *(HOME=programmer), entrez la nouvelle valeur, puis appuyez sur la touche [AWAY] (AWAY=enregistrer).*
- Si vous choisissez la valeur 0, les événements ne sont pas signalés à la centrale.

✍ ***NOTE : les codes de rapports d'ouverture et de fermeture sont fixes. Un code unique est réservé au code d'utilisateur principal et à chacun des cinq codes d'utilisateurs restreints. Voir le tableau des codes de rapports d'ouverture et de fermeture en page suivante.***



CODES DE RAPPORTS GENERAUX

- Lorsque la fonction Point ID est désactivée, programmez les codes de rapports du communicateur à l'aide des étapes de programmation N^os^ *201 à 206.*
- Affichez et modifiez les codes de rapports de chacun des cinq événements en vous reportant au tableau des codes de rapports généraux ci-dessous. Ce tableau indique les paramétrages d'usine et contient une colonne vierge pour inscrire les nouvelles valeurs utilisées.
- A chaque événement peut être associée une valeur de 0 à 99 (0=pas de rapport).

✍ ***NOTE : veillez à ne pas utiliser deux fois le même code, sauf si la centrale exige des codes spécifiques pour certains types d'événements.***

2 ABC → 0 → □ : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°201 À 206
HOME : PROGRAMME
□ : 0 A 99 POUR LES CODES DE RAPPORTS GÉNÉRAUX
AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

CODES DE RAPPORTS DU SYSTÈME

- Programmez les codes de rapports de la console à l'aide des étapes de programmation N^os^ *261 à 266.*
- Affichez et modifiez les codes de rapports des touches [**FIRE**] et [**EMERGENCY**] du clavier et de chacun des quatre états du panneau de commande en vous reportant au tableau des codes de rapports du système. Ce tableau indique les paramétrages d'usine et contient une colonne vierge pour inscrire les nouvelles valeurs utilisées.

2 ABC → 6 MNO → □ : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°261 À 266
HOME : PROGRAMME
□ : 0 A 99 POUR LES CODES DE RAPPORTS DU SYSTÈME
AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

CODES DE RAPPORTS GENERAUX

ETAPE N°	FONCTION DE PROGRAMMATION	VALEURS POSSIBLES	VALEURS USINE	VALEUR INSTALLATION
201	CODE DE RAPPORT D'INCENDIE GENERAL	0 - 99	1	
202	CODE DE RAPPORT D'URGENCE GENERAL	0 - 99	2	
203	CODE DE RAPPORT DE PANIQUE SILENCIEUSE GENERAL	0 - 99	3	
204	CODE DE RAPPORT D'EFFRACTION GENERAL	0 - 99	4	
206	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT GENERAL	0 - 99	6	

Tableau des codes de rapport généraux

CODE DE RAPPORT D'ARMEMENT FORCÉ

- Etape de programmation n° 258.
- Dans le paramétrage d'usine, le code de rapport d'armement forcé est « 65 » (code 574 avec le format Ademco).
- A cet événement peut être associée une valeur de 0 à 99 (0=pas de rapport).

✍ ***NOTE : pour émettre des rapports d'armement forcé, la fonction de rapport d'armement forcé doit être activée.*** *Voir page 37.*

2 ABC → 5 JKL → 8 TUV : ÉTAPE DE PROGRAMMATION N°258

HOME : PROGRAMME

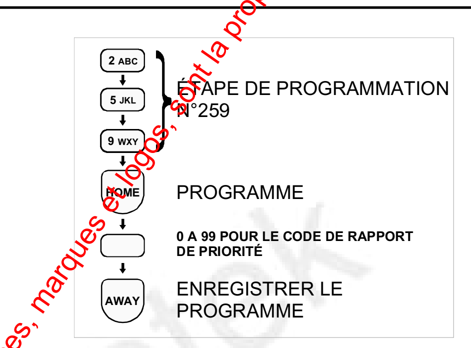
[ ] : 0 A 99 POUR LE CODE DE RAPPORT D'ARMEMENT FORCÉ

AWAY : ENREGISTRER LE PROGRAMME

CODE DE RAPPORT DE PRIORITÉ

- Etape de programmation n° 259.
- Dans le paramétrage d'usine, le code de rapport de priorité clavier est « 66 » (code 121 avec le format Ademco).
- A cet événement peut être associée une valeur de 0 à 99 (0=pas de rapport).

✍ ***NOTE : pour émettre des rapports de priorité clavier, un code de priorité clavier doit être programmé.*** *Voir page 37.*



CODES DE RAPPORTS DU SYSTEME

ETAPE N°	FONCTION DE PROGRAMMATION	VALEURS POSSIBLES EN 4 x 2	VALEURS USINE EN 4 x 2	VALEURS ADEMCO	VALEUR INSTALLATION 4 x 2
261	CODE DE RAPPORT D'INCENDIE DU SYSTEME	0 A 99	68	110	
262	CODE DE RAPPORT D'URGENCE DU SYSTEME	0 A 99	69	120	
263	CODE DE RAPPORT TESTER/ANNULER DU SYSTEME	0 A 99	70	406	
264	CODE DE RAPPORT RESTAUR. PILES FAIBLES DU SYSTEME	0 A 99	71	R302	
266	CODE DE RAPPORT DE PILES FAIBLES DU SYSTEME	0 A 99	73	E302	
258	CODE DE RAPPORT D'ARMEMENT FORCE DU SYSTEME	0 A 99	65	574	
259	CODE DE RAPPORT DE PRIORITE DU SYSTEME	0 A 99	66	121	

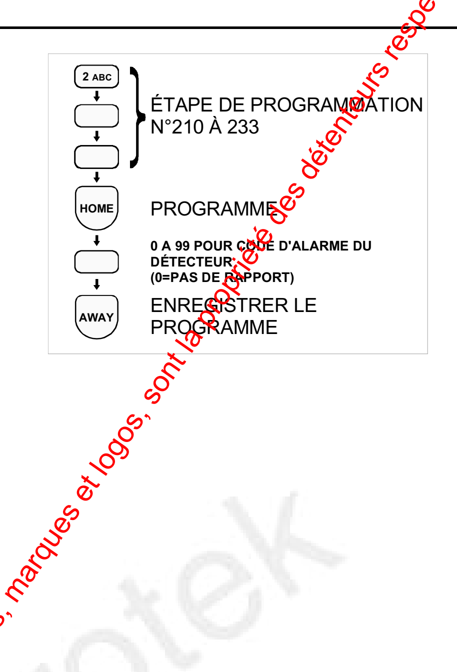
Tableau des codes de rapports du système

CODES DE RAPPORTS D'OUVERTURE ET FERMETURE

CODE UTILISATEUR	CODE FERMETURE EN 4X2 (ARMEMENT)	CODE OUVERTURE EN 4X2 (DESARMEMENT)	CODE FERMETURE ADEMCO (ARMEMENT)	CODE OUVERTURE ADEMCO (DESARMEMENT)
CODE UTILISATEUR PRINCIPAL	74	82	R401 C000	E401 C000
CODE UTILISATEUR RESTREINT N°1	75	83	R401 C001	E401 C001
CODE UTILISATEUR RESTREINT N°2	76	84	R401 C002	E401 C002
CODE UTILISATEUR RESTREINT N°3	77	85	R401 C003	E401 C003
CODE UTILISATEUR RESTREINT N°4	78	86	R401 C004	E401 C004
CODE UTILISATEUR RESTREINT N°5	79	87	R401 C005	E401 C005
ARM. REMOTE/HARDWIRE (DETECTEUR TYPE 9) & ARM. RAPIDE	81		R407 C007	
DESARM. REMOTE/HARDWIRE (DETECTEUR TYPE 9		89		E407 C007

Tableau des codes de rapports d'ouverture et fermeture

CODES DE RAPPORTS D'ALARME POINT ID AU FORMAT 4X2

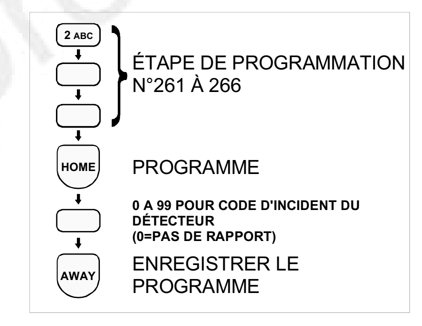


- Reportez-vous au tableau Codes de Rapports Point ID au Format 4x2 pour visualiser/modifier les codes de rapport d'alarme pour chacun des 24 détecteurs. Le communicateur enverra ces codes si la fonction Point ID est activée et si tout détecteur déclenche une alarme. Dans la colonne adjacente aux paramètres d'usine indiqués, vous pouvez inscrire vos propres valeurs d'installation.

✍ ***NOTE : veillez à ne pas dupliquer les codes dans la mesure où la centrale requiert des codes spécifiques pour certains types de détecteurs.***

- Chaque fonction de programmation est réalisée à l'aide de combinaisons de touches similaires. Lorsque la console est en mode Configuration, entrez le numéro de l'étape de programmation, appuyez sur [**HOME**] (HOME = programmer), entrez la nouvelle valeur, puis appuyez sur [**AWAY**] (Away = mémoriser).

CODES DE RAPPORTS D'INCIDENTS POINT ID AU FORMAT 4X2



- Reportez-vous au tableau Codes de Rapports Point ID au Format 4x2 pour visualiser/modifier les codes de rapport d'incidents pour chacun des 24 détecteurs. Le communicateur enverra ces codes si la fonction Point ID est activée et si tout détecteur a un problème de pile ou de fonctionnement quelconque. Dans la colonne adjacente aux paramètres d'usine indiqués, vous pouvez inscrire vos propres valeurs d'installation.

✍ ***NOTE : veillez à ne pas dupliquer les codes dans la mesure où la centrale requiert des codes spécifiques pour certains types de détecteurs.***

- Chaque fonction de programmation est réalisée à l'aide de combinaisons de touches similaires. Lorsque la console est en mode Configuration, entrez le numéro de l'étape de programmation, appuyez sur [**HOME**] (HOME = programmer), entrez la nouvelle valeur, puis appuyez sur [**AWAY**] (Away = mémoriser).

CODES DE RAPPORTS POINT ID				
ETAPE N°	FONCTION DE PROGRAMMATION	VALEURS POSSIBLES	VALEURS USINE	VALEURS INSTALLATION
210	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 1	0 - 99	11	
211	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 2	0 - 99	18	
212	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 3	0 - 99	18	
213	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 4	0 - 99	18	
214	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 5	0 - 99	18	
215	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 6	0 - 99	18	
216	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 7	0 - 99	18	
217	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 8	0 - 99	18	
218	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 9	0 - 99	19	
219	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 10	0 - 99	20	
220	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 11	0 - 99	21	
221	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 12	0 - 99	22	
222	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 13	0 - 99	23	
223	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 14	0 - 99	24	
224	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 15	0 - 99	25	
225	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 16	0 - 99	26	
226	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 17	0 - 99	27	
227	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 18	0 - 99	28	
228	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 19	0 - 99	29	
229	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 20	0 - 99	30	
230	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 21	0 - 99	31	
231	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 22	0 - 99	32	
232	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 23	0 - 99	33	
233	CODE DE RAPPORT D'ALARME DETECTEUR 24	0 - 99	34	
234	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 1	0 - 99	41	
235	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 2	0 - 99	42	
236	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 3	0 - 99	43	
237	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 4	0 - 99	44	
238	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 5	0 - 99	45	
239	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 6	0 - 99	46	
240	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 7	0 - 99	47	
241	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 8	0 - 99	48	
242	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 9	0 - 99	49	
243	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 10	0 - 99	50	
244	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 11	0 - 99	51	
245	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 12	0 - 99	52	
246	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 13	0 - 99	53	
247	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 14	0 - 99	54	
248	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 15	0 - 99	55	
249	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 16	0 - 99	56	
250	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 17	0 - 99	57	
251	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 18	0 - 99	58	
252	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 19	0 - 99	59	
253	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 20	0 - 99	60	
254	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 21	0 - 99	61	
255	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 22	0 - 99	62	
256	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 23	0 - 99	63	
257	CODE DE RAPPORT D'INCIDENT DETECTEUR 24	0 - 99	64	

Tableau des codes de rapports point ID

INFORMATIONS IMPORTANTES

LIMITE DE GARANTIE LINEAR

Ce produit Linear est garanti contre tous défauts de conception et de fabrication sur une période de douze (12) mois. La date d'expiration de cette garantie est mentionnée sur le produit. **La garantie ne s'applique qu'aux produits de demi-gros directement achetés** auprès de Linear ou via les canaux de distribution classiques de Linear. **Linear ne garantit pas ce produit aux clients.** En ce qui concerne les conditions de garantie éventuellement offertes, les clients doivent se renseigner auprès de leur fournisseur. **Linear Corporation se dégage de toutes obligations et responsabilités concernant tous dégâts liés à l'utilisation ou au fonctionnement de ce produit ou de tous autres dommages indirects impliquant des pertes de biens, de chiffre d'affaires ou de bénéfices ainsi que des coûts de déménagement, d'installation et de réinstallation.** Toutes les conditions de garantie implicites, pour la commercialisation et l'adaptation du produit, prennent fin la date d'expiration de garantie mentionnée sur le produit. **La présente Garantie Linear Corporation annule remplace toutes autres formes de garantie expresses ou implicites.**

Pour tout service de garantie concernant le matériel Linear, renvoyez le produit (port payé) à l'adresse ci-dessous :
Linear Hong Kong
19/F Hounor Industrial Center
6 Sun Yip Street
Chai Wan, Hong Kong
Attention : Centre de Réparations

CONDITIONS DE RÉPARATION

✳ Des coûts de réparation seront facturés pour tous matériels hors garantie, détériorés pour cause d'utilisation inappropriée ou de catastrophes naturelles ou autres accidents (foudre, inondation, incendie…).

✳ Le matériel retourné pour réparation par le client, peut être soit réparé, soit remplacé par un matériel nouveau ou rénové, à la discrétion de Linear.

✳ Les frais attenants à la manutention et à l'expédition du matériel au centre de réparation sont toujours à la charge du client. Linear prend en charge les frais de manutention et réexpédition des produits «sous garantie» retournés au client. Pour les produits «hors garantie», ces frais seront facturés au client.

✳ Pour toutes demandes expresses, une majoration de 50 % sera appliquée sur les frais d'expédition.

✳ La Direction des Ventes Internationales doit préalablement être informée de tout retour de produit à Linear. Tous les retours internationaux doivent être accompagnés d'un numéro d'autorisation de réparation, N° IRA (International Repair Authorization). Ce numéro doit être marqué sur tous les emballages. L'absence de ce numéro risque de retarder le traitement de la demande.

IMPORTANT!!!

Les commandes radio Linear assurent des liaisons fiables et répondent à la plupart des exigences en matière de communication sans fil portable. Toutefois, certaines restrictions doivent être observées.

✳ Les radios doivent être conformes aux normes et réglementations locales en vigueur en tant qu'appareils radio. En tant que tels, ils ont une puissance de transmission limitée et donc une portée limitée.

✳ Un récepteur ne peut répondre à plus d'un signal transmis à la fois et peut être bloqué par des signaux radio émis sur ses fréquences d'utilisation ou dans leur proximité, quels que soient les codes paramétrés.

✳ Des modifications ou adaptations de l'appareil peuvent affecter la conformité aux normes et réglementations.

✳ Les liaisons radio peu souvent utilisées doivent être régulièrement testées afin de prévenir toute interférence ou défaut non détecté.

✳ Avant d'exercer toute activité de vente ou de distribution, il est nécessaire d'acquérir une connaissance générale en radio avec ses imprévisibilités, et ses faits doivent être signalés aux utilisateurs finaux.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ FCC

Cet équipement génère et utilise des ondes de radiofréquence, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du fabricant, peut interférer de manière dommageable avec des récepteurs de radio ou de télévision. Il a été et déclaré conforme aux restrictions pour appareils numériques de Classe B, prévues par l'Article 15 des Règles FCC. Ces restrictions sont destinées à fournir une protection raisonnable contre toute interférence dommageable dans le cadre d'une installation en zone résidentielle. Il n'est toutefois pas garanti que ces interférences ne se produisent pas dans une installation particulière. Si cet appareil provoque des parasites sur un récepteur de radio ou de télévision, - ce qui peut être vérifié en éteignant puis en rallumant l'appareil, - l'utilisateur est invité à essayer de corriger ces interférences par un ou plusieurs des moyens suivants :

✳ Augmentez la distance entre la console et le récepteur TV ou radio.

✳ Branchez la console sur une prise de courant indépendante du circuit sur lequel est installé la prise utilisée par le récepteur.

✳ Modifiez l'orientation de l'antenne du récepteur TV ou radio.

✳ Si nécessaire, consultez votre revendeur ou demandez l'aide d'un technicien radio/TV expérimenté.

NORMES ET REGLEMENTATIONS FCC EN TÉLÉPHONIE

Les normes FCC exigent que ce système de déclenchement d'alarme n'effectue pas plus de 15 tentatives successives de communication avec un même numéro d'appel. Il n'existe pas de limitations sur le nombre d'appels successifs quand ces derniers sont alternativement adressés à deux ou plusieurs numéros ou quand ils sont espacés de 10 minutes pour un même numéro. Les normes FCC ne stipulent pas de délai de renouvellement d'appel, celui-ci variant suivant les applications spécifiques. Quand vous définissez ce délai, tenez compte des spécifications de communications locales, inter-états, avec l'étranger et spéciales réseau, ainsi que du temps de traitement en réseau, et prévoyez de définir un nombre suffisant de sonneries et d'utiliser les modes occupé/absent.

PLAN D'ÉVACUATION EN CAS D'INCENDIE

Pour les systèmes protégés contre les risques d'incendie, rendez les informations suivantes accessibles aux utilisateurs du système :

✳ Dessinez un plan au sol en indiquant deux issues pour chaque pièce.

Pour une installation domestique, faites le point avec les membres de la famille sur les sujets et procédures ci-après :

1 État des portes des chambres.
2 Connaissance des signaux d'alarme.
3 Essayer d'ouvrir une porte en cas d'incendie et utiliser une autre issue de secours si cette porte est brûlante.
4 Ramper et retenir sa respiration.
5 S'échapper rapidement. Ne pas s'attarder pour emporter des affaires.
6 Se rendre à un point de rencontre à l'extérieur.
7 Insister sur le fait que personne ne doit retourner dans la maison en flammes.
8 Appeler les pompiers en utilisant le téléphone d'un voisin.
9 Exercices de simulation à effectuer régulièrement.

AVIS DU DÉPARTEMENT INDUSTRY CANADA

AVIS : Le numéro REN (Ringer Equivalence Number) assigné à chaque terminal, fournit une indication du nombre maximum d'appareils terminaux qu'il est permis de connecter sur une interface téléphonique. La terminaison sur une interface peut consister en toute combinaison d'appareils, à la seule condition que le total des numéros REN de tous les appareils n'excède pas 5.

AVIS : Le label du Département Industry Canada identifie des équipements homologués, à savoir des matériels répondant à certaines normes de protection, de fonctionnement et de sécurité en matière de réseaux de télécommunications. Le Département ne garantit pas que l'équipement fonctionnera en répondant à toutes les attentes de l'utilisateur.

Avant d'installer cet équipement, l'utilisateur doit s'assurer de son autorisation à se connecter aux installations de la société de télécommunications locale. Cet équipement doit aussi être installé en suivant une méthode de connexion agréée. L'utilisateur doit être conscient que la conformité aux conditions précitées n'exclut pas des défaillances de service dans certains cas.

Les réparations de matériels homologués devront être effectuées par une agence de maintenance canadienne autorisée par le fournisseur. Toutes réparations ou modifications de matériel effectuées par l'utilisateur ou tous disfonctionnements de ce matériel, peuvent conduire la société de télécommunications à demander à l'utilisateur de déconnecter l'équipement.

Pour leur propre sécurité, les utilisateurs devront s'assurer que les branchements de prise de terre de l'installation électrique, des lignes téléphoniques et du réseau interne de conduites d'eau métalliques, s'il existe, sont reliés entre eux. Cette précaution peut être particulièrement importante en zone rurale.

ATTENTION : Il est déconseillé aux utilisateurs de faire ces branchements eux-mêmes. Selon le cas, il est recommandé de faire appel aux services d'inspection d'Etat spécialisés ou à un électricien qualifié.